STAR WARS®

AL FILO DEL IMPERIO™

JUEGO DE ROL



EDGE

MANUAL BÁSICO

STAR WARS®
JUEGO DE ROL





STAR WARS®

AL FILO DEL IMPERIO™

JUEGO DE ROL

MANUAL BÁSICO

Hace mucho tiempo, en una galaxia
muy, muy lejana....



AL FILO DEL IMPERIO

Son tiempos aciagos para la galaxia. La Alianza Rebelde ha emprendido una ofensiva desde su base oculta y ha destruido la Estrella de la Muerte, la formidable estación de combate del malvado IMPERIO GALÁCTICO. Las fuerzas imperiales no tardan en contraatacar, declarando una guerra que amenaza con engullir toda la galaxia.

Atrapados en el conflicto, innumerables planetas sufren la tiranía del Imperio. Muchos escapan a la opresión para emprender una nueva vida más allá de las fronteras de la civilización.

Estos renegados luchan por sobrevivir al filo del Imperio y conservar su libertad en una era turbulenta....



INTRODUCCIÓN

"Mucho que aprender todavía tienes."

–Yoda

—¡Cazarrecompensas! ¡Corre!

Salí disparado. No hizo falta que me lo repitiera; no pensaba dejar que me entregasen a Logron otra vez. Sona, que iba por delante de mí, decidió que el callejón bañado por el sol estaba demasiado expuesto y se lanzó hacia un pasaje abovedado oculto entre las sombras.

—¡Por aqu... ay! —gimió la bothan, surgiendo bruscamente de la oscuridad; había chocado contra algo duro y cayó de espaldas al arenoso suelo de la calle. Aminoré un poco, lo justo para cogerla de la mano y ayudarla a ponerse en pie de un tirón—. No he visto la puerta. Está oscuro —maldijo. Emprendimos la huida de nuevo, y mientras corríamos me puso algo en la mano y me la apretó con fuerza. Era una pistola bláster.

—¿Entonces ya confías en mí? —pregunté.

—Lo justo. Tú apunta a los cazarrecompensas —respondió mirando por encima del hombro. Nuestra tortuosa huida por los callejones de Mos Shuuta había bloqueado la línea de visión de nuestros perseguidores. Me entró el pánico durante unos instantes cuando vi que dos figuras humanoides giraban la esquina a toda velocidad, aunque enseguida me di cuenta de que eran los hermanos Pero, los amigos de Sona. Al menos eso creía que los twi'leks eran sus amigos; apenas los conocía.

Unos rayos conmocionadores pasaron silbando junto a los hermanos cuando torcieron la esquina. Los cazarrecompensas estaban demasiado cerca como para sentirnos aliviados. Corrimos aún más deprisa. Al menos habían fijado las armas en aturdir, lo que indicaba que nos querían con vida... por el momento.

—¡Es imposible que los cazarrecompensas de Logron nos hayan encontrado tan rápido! —grité a Sona. Hacía menos de una hora que habíamos escapado del escondite de Logron en una granja del desierto, después de destrozar su comunicador y llevarnos su único deslizador. Logron era escoria, un vulgar señor del crimen que controlaba una red ilegal de cazarrecompensas. Se había marchado repentinamente, y aprovechamos la ocasión para fugarnos de nuestra celda improvisada. Los inútiles de sus guardias tuvieron un golpe de suerte y alcanzaron el deslizador mientras huíamos. El motor de repulsión dejó de funcionar a cinco minutos de Mos Shuuta y nos estrellamos contra una duna convenientemente situada.

—Estos no son de Logron —replicó Sona—. Me parece que van a por los hermanos Pero. Coson y Rels deben de estar endeudados hasta las cejas. Suelen atraer a los cazarrecompensas.

Los twi'leks nos alcanzaron cuando frenamos un poco para girar por una calle lateral.

—Si nos buscan a nosotros, son nuevos —objetó Coson, el mayor de los hermanos—. No me suenan de nada.

Una descarga energética nos anunció que los cazarrecompensas habían encontrado a sus blancos. Es decir, a nosotros.

Sona señaló una estructura elevada que empequeñecía a todos los edificios de los alrededores.

—¡Ahí está el hangar! ¡Girad a la izquierda!

Una muchedumbre congestionaba las hacinadas calles del mercado que había frente a nosotros. Sona nos condujo por un callejón lateral. Desembocaba junto a un precipicio; no era de extrañar, Mos Shuuta se alzaba sobre la cima de una meseta pequeña. Torcimos a la derecha con la idea de correr entre los edificios y el borde del barranco, pero un imponente y tambaleante muro de cajas y chatarra apilada nos cortó el paso.

—Fabuloso —gruñó Rels. Los cazarrecompensas no tardarían en alcanzarnos.

—Vamos, lo rodearemos por un lado —dije agarrando a Rels de la muñeca—. ¡Pero no vayáis a despeñarme!

Tuve que ponerme de lado; apenas había espacio suficiente para deslizarme junto a los restos. Hice lo posible por no tocarlos siquiera. Como era de esperar, Rels perdió pie y, llevado por el pánico, se aferró a la primera cosa estable que

encontró: a mí. Lo cogí de la mano y la inercia me arrastró hacia el borde del precipicio. Con la otra mano me agarré a una tubería que había estado usando como asidero, pero estaba suelta y empezó a escurrirse por entre los residuos. La parte del saliente que pisaba Rels se desprendió, y de repente me vi sujetándonos a ambos, colgando de un brazo agarrado a la tubería, la cual por fin topó con algo y se mantuvo firme, aunque tanto ella como mi propio brazo amenazaban con ceder en cualquier instante.

En ese momento Rels se quedó inerte. Estaba inconsciente. Me puse a maldecirlo a él y a toda su familia de Ryloth cuando un rayo aturdidor nos pasó rozando desde la pila de chatarra de la que colgábamos. Me había olvidado de los cazarrecompensas. Y habían alcanzado a Rels. Miré hacia arriba y vi a Sona encaramada en el montón de restos, a medio camino de la cima, devolviendo los disparos desde detrás de una caja aplastada. Coson se deslizó por el saliente a toda prisa, dirigiéndose hacia nosotros sin mostrar ningún temor. Agarró a su hermano por el brazo y lo subimos entre los dos. Luego me lo eché al hombro y cargué con él hasta un lugar seguro detrás del montículo de chatarra.

La montaña de restos se tambaleó cuando Sona bajó de un salto para reunirse con nosotros; había tomado el camino más largo, por encima de los residuos. Aplicó una especie de inyector a Rels, que empezó a recobrar el conocimiento, pero no lo bastante deprisa.

Me asomé por una esquina y vi a los cazarrecompensas, unos rodianos, sorteando el saliente con habilidad.

—¡Vamos, Coson! —grité al forzudo twi'lek—. *¡EMPUJA!*

Incliné el hombro y embestimos juntos el montón de residuos. Una docena de contenedores variados se precipitaron sobre los rodianos instantes antes de que toda la pila se desmoronase y deslizase barranco abajo en una avalancha de chatarra. No llegué a ver si los rodianos habían caído con ella. Echamos a correr.

Sona burló en cuestión de segundos el sistema de seguridad de la puerta que daba al muelle de amarre. Para mi sorpresa, dentro había un carguero bastante baqueteado que me resultaba muy familiar. Tenía forma de disco y la cabina sobresalía por el lado de estribor. La capa de pintura que lo cubría, azul y óxido a partes iguales, parecía visiblemente agrietada y desvaída a la luz del sol que se filtraba por la compuerta superior abierta del hangar. Mi compañera bothan subió a toda prisa por la rampa de abordaje, introdujo un código y la escotilla de acceso se abrió de golpe. Sona corrió hacia la cabina, dejándonos a Coson y a mí para cargar con el tambaleante Rels hasta el interior de la nave.

Ocupé el asiento del copiloto y me abroché los cinturones de seguridad; nos elevamos con un rugido del motor justo cuando los rodianos (algunos de ellos, al menos) irrumpían en el hangar. Mientras surcábamos la atmósfera del planeta y el horizonte azul se tornaba negro, me volví hacia Sona carcomido por la duda. Puse la mano sobre el bláster que tenía en mi regazo, pero no lo empuñé. Aún no.

—Nadie habría podido acceder tan rápido a esta nave. ¿Cómo es que conoces el código de la nave de Logron?

—Esta nave es *MÍA* —rió Sona—. Le debía algo de dinero, y Logron decidió alterar nuestro trato y quedarse la nave como pago. Los hermanos Pero y yo seguimos su rastro hasta la granja, y allí nos capturaron algunos de sus cazarrecompensas. Descubrimos demasiado tarde que guardaba la nave en Mos Shuuta.

Con aquel giro inesperado de los acontecimientos me sobrevino una avalancha de ideas.

—¿Cuánto hace que tienes esta nave?

—Años.

Desenfundé el bláster en el acto. La sonrisa de Sona se esfumó.

—Eh, tranquilo. Te dije que eso era para apuntar a los cazarrecompensas.

—Creo que es lo que estoy haciendo. Mi prima desapareció en Tatooine hace seis meses, y la última vez que la vieron estaban subiéndola a bordo de un carguero azul. Este carguero. Un informador de Mos Eisley me dijo que pertenecía a Logron y que lo utilizaban sus cazarrecompensas. Descubrí su escondite en la granja, pero sus guardias me atraparon y me encerraron contigo y con los hermanos. No sé en qué andáis metidos, ni me importa. Lo que quiero es encontrar a mi prima. Y si esta nave es tuya, entonces tú sabes dónde está.

—Soy contrabandista, no cazarrecompensas. Coson y Rels son mi tripulación. Tu prima tenía un problema con Jabba el Hutt, así que la saqué del planeta a escondidas —confesó Sona—. ¿Sabes? Siempre que vuelvo a Tatooine acabo lamentándolo —añadió con un suspiro.

—Seguro que sí —dijo una voz detrás de nosotros. Nos dimos la vuelta, e instintivamente apunté al intruso con mi bláster—. Yo también. Me refiero a que lamento que hayas venido. Te has metido en un buen lío.

La voz pertenecía a un humano, alto y bien vestido, de negros cabellos cortos y barba espesa, que nos apuntaba con un bláster desde el umbral de la cabina. Se trataba de Logron. Con las prisas no habíamos tenido ocasión de registrar la nave. Podía haberse ocultado en cualquier sitio.

—Me habéis hecho un flaco favor conduciendo a mis antiguos socios rodianos hasta mí. Ahora vais a aterrizar en Mos Eisley para... —dejó la frase sin terminar y clavó la mirada en el cristal de la cabina, detrás de Sona y de mí, donde algo brilló con fuerza de repente. Nos giramos y vimos la reluciente y blanca silueta triangular de un destructor estelar del Imperio que acababa de salir del hiperespacio.

Aproveché para dar media vuelta y disparar al granuja. Logron se desplomó sobre la cubierta, aturdido. Inconsciente.

Sona me miró a mí, luego al bláster, después a Logron y finalmente al destructor que teníamos delante. En su rostro se dibujó una amplia sonrisa.

—¿Sabes? Creo que tienes razón. Hoy soy cazarrecompensas. Seguro que esos rodianos sabían algo sobre Logron que nosotros ignoramos. Vamos a ganarnos unos créditos y luego buscamos a tu prima —dijo, y luego encendió el micrófono del comunicador—. Al habla la capitana Sona Fey'lya, del *Fulgor Azul*, al destructor estelar imperial. Llegan justo a tiempo. Quisiera cobrar la recompensa por capturar a un fugitivo. ¿Se lo llevamos nosotros, o prefieren venir a recogerlo?



¡BIENVENIDO AL JUEGO DE ROL DE AVENTURAS AL FILO DEL IMPERIO!

En el juego de rol **Al Filo del Imperio** sois en parte personajes, narradores y actores de improvisación. Creáis (y al mismo tiempo interpretáis) historias fantásticas en el universo de *Star Wars*, peripecias cargadas de acción, suspense, batallas espaciales y no pocas dosis de soldados de asalto, contrabandistas, cazarrecompensas y jefes mafiosos hutts. En **Al Filo del Imperio** asumís el papel de personajes que viven en los límites del espacio civilizado o de la sociedad (normalmente de ambos). Para jugar sólo necesitáis vuestra imaginación, este libro, lápiz, papel y varios dados de *Star Wars:* **Al Filo del Imperio**. Antes de empezar, tenéis que decidir cuál de vosotros va a ser el Director de Juego (DJ), Aunque no se trata de una decisión permanente, el papel del DJ no suele cambiar de una partida a otra, y suyas son varias responsabilidades que los demás jugadores no comparten.

¡SOY EL DIRECTOR DE JUEGO! ¿QUÉ HAGO?

Dirigir una partida de rol es muy divertido. El DJ coordina el juego, expone la trama básica de la aventura, interpreta a los personajes con los que interactúan los jugadores, describe la escena y aplica las reglas. Un buen DJ debe ser capaz de improvisar. Los jugadores harán cosas inesperadas en su intento por hallar el mejor modo de resolver las situaciones presentadas, y el DJ ha de saber adaptar la historia sobre la marcha. Tu tarea principal consiste en asegurarte de que todos se diviertan. Lo importante es pasarlo bien; las reglas son lo de menos.

¡SOY UN JUGADOR! ¿QUÉ HAGO?

Como jugador, tú asumes el papel de un personaje individual al que se denomina personaje jugador (PJ). Lo normal es crearse un PJ propio antes de la primera partida, aunque también es posible que el DJ te asigne uno pregenerado. Tu personaje participa en una aventura, una especie de película o episodio de una serie en la que figura como miembro del reparto. En cada aventura tu PJ evoluciona de forma gradual, mejorando sus capacidades a medida que se desarrolla la historia central y las subtramas de cada personaje.

¿POR DÓNDE EMPIEZO?

Puedes empezar por distintas partes de este manual básico, dependiendo de si vas a jugar como DJ de **Al Filo del Imperio** o si por el contrario prefieres interpretar a un PJ.

Los jugadores deberían empezar leyendo el **Capítulo I: Reglas del juego** y seguir luego con el **Capítulo II: Creación de personajes**.

El Director de Juego también ha de empezar por el **Capítulo I: Reglas del juego**, pero después puede pasar directamente al **Capítulo IX: El Director de Juego**.

Los personajes jugadores de **Al Filo del Imperio** suelen proceder de los ambientes más turbulentos de la galaxia, aunque no tienen por qué. Utiliza las reglas para crear el tipo de personaje que quieres interpretar y desarróllalo representando el papel que has ideado para él. Puedes llevar a un personaje basado en alguno de los protagonistas de las películas e historias de *Star Wars*, aunque la mayoría de los jugadores optan por una combinación variada de capacidades y trasfondos para crear un personaje único.

Por ejemplo, en el relato introductorio aparece un PJ típico, una contrabandista llamada Sona que, tras incumplir un trato con un jefe criminal, se ha visto obligada junto con su tripulación a tomar medidas drásticas para recuperar su nave. Los hermanos Pero y el narrador del relato pueden estar interpretados por los demás jugadores.

Tu propio contrabandista podría dedicarse a transportar cargamentos ilegales por mundos imperiales eludiendo destructores estelares y tropas de asalto imperiales. También podrías ser un cazarrecompensas rodiano que persigue a la escoria del universo a cambio de un estipendio. O podrías interpretar a un aristócrata o político humano caído en desgracia, obligado a huir del Imperio y defenderse de las acusaciones que lo tachan de simpatizante rebelde... ¡acusaciones que bien podrían ser ciertas!

Cuando creas tu personaje, debes tener en cuenta su trasfondo. ¿De dónde procede? ¿A qué se dedica actualmente, y por qué? ¿Cuál es su próximo objetivo? El juego ofrece métodos para fomentar el desarrollo de historias personales mediante motivaciones y obligaciones hacia otros individuos. Cada PJ posee una Obligación específica que influye con regularidad en su vida: puede que deba miles de créditos a un señor del crimen, que esté obligado a devolver un gran favor o que haya consagrado su vida a su familia o a una organización. En los rincones más sórdidos de la sociedad galáctica es imposible no estar en deuda con alguien.



También debes crear una personalidad, que puede ser similar a la tuya o totalmente distinta a todo lo que conoces. La esencia de un juego de rol radica en la interpretación de tu personaje jugador, y para ello has de actuar de un modo apropiado a su situación, su historia y sus aspiraciones. Estos trasfondos y personalidades pueden ser tan complejos o sencillos como prefieras, siempre y cuando tus amigos y tú disfrutéis del juego.

Una vez terminado tu personaje, jugarás como parte de un grupo que normalmente se compone de entre 4 y 6 jugadores. El trasfondo de tu personaje puede estar unido al suyo (quizá estén emparentados o todos sirváis a bordo de la misma nave), aunque también es posible que seáis aliados recientes, unidos por circunstancias que escapan a vuestro control.

Cuando jugáis, cada uno de vosotros interpreta su propio PJ. El Director de Juego se encarga de controlar a todos los demás personajes con los que os topáis, relacionáis o enfrentáis (estos son los denominados personajes no jugadores o PNJ). El DJ también embarca a los personajes en la aventura; para ello puede diseñar su propia trama argumental, o bien dejar que sean los jugadores quienes decidan adónde viajar. La mayoría de las partidas presentan una combinación de ambos métodos.

Durante una aventura, tú debes decirle al DJ lo que quieres que haga tu personaje. Puedes hablar con otro acento o poner una voz diferente como si fueras un actor de improvisación, pero tampoco pasa nada si te limitas a declarar tu intención y esperar a que el DJ responda. No te obsesiones con aprenderte de primeras todas las reglas del juego; ya las irás asimilando durante el transcurso de las partidas (aunque siempre viene bien que te leas este manual). Disfrutar de la partida es más importante que seguir a rajatabla todas las reglas.

¡BIENVENIDOS A LA GALAXIA!

Nos hallamos en un periodo de guerra civil... y de mucho más. Cada día que pasa, la creciente **Rebelión** amenaza al **Imperio Galáctico** en nuevos campos de batalla y ruedos políticos, disputándose corazones y mentes por toda la galaxia en su pugna por la libertad. Al margen de la Rebelión, el resto de la galaxia se dedica a sus asuntos. Algunos confían en mantenerse apartados de la línea de fuego, pero otros aprovechan el conflicto para lucrarse. Los menos afortunados sufren el yugo de la tiránica política imperial que reprime la libertad y esclaviza especies enteras. Desesperados y oportunistas viajan a los confines del Imperio para buscar refugio en las zonas grises sociales, económicas y legales de los rincones más apartados de la galaxia.



EJEMPLO DE PARTIDA

Frank, George, Harper, Isabelle y Jackie han quedado para echar una partida de **Al Filo del Imperio** en el comedor de Frank, que dispone de una mesa espaciosa. Frank y George interpretan a dos twi'leks: el pistolero a sueldo Coson y el técnico Rels. Harper juega como Mills, un colono humano. Isabelle lleva a Sona, la contrabandista bothan. Jackie ha preferido asumir las labores de Director de Juego (DJ).

Nos unimos al grupo en plena partida, justo cuando los personajes llegan a Mos Shuuta...

Jackie (DJ): Hay un paseo de cinco minutos desde vuestro deslizador accidentado hasta el pie del enorme puente de piedra que asciende hasta la meseta de Mos Shuuta. Tardáis otros diez minutos más en cruzarlo y llegar a la ciudad. Una caminata de quince minutos bajo los ardientes soles de Tatooine bastan para fatigar al más pintado: anotaos 2 de Tensión cada uno *(los jugadores indican en sus respectivas hojas de personaje que han recibido 2 puntos de Tensión)*.

Frank (Coson): Odio este planeta. Vámonos de aquí.

Isabelle (Sona): ¿Y si probamos a buscar una nave? A lo mejor podemos reservar un pasaje en la cantina. Porque en este pueblo habrá cantina, ¿no?

Jackie (DJ): Claro. El primer transeúnte jawa al que preguntáis os indica cómo llegar.

Harper (Mills): Más vale que nos andemos con ojo. Yo me separo un poco del grupo y voy por detrás con los ojos bien abiertos. Los matones de Logron podrían estar pisándonos los talones.

Jackie (DJ): Buena idea. La cantina es un edificio achaparrado de mortero, como todas las construcciones del pueblo. Está un poco hundido en la superficie rocosa de la meseta, y dentro hace mucho más fresco que en las calurosas calles. Hay alienígenas de todo tipo dispersos por la sala principal, y el camarero devaroniano os dedica una sonrisa cuando os acercáis.

Isabelle (Sona): Vale, pues echamos un vistazo por el local para ver quién tiene pinta de poder sacarnos de esta roca. Algún piloto habrá al que podamos pagar.

Frank (Coson): ¿Pagar? ¿Con qué dinero? Estamos sin blanca, ¿recuerdas?

Isabelle (Sona): Detalles. Ya se nos ocurrirá algo.

Jackie (DJ): Bueno, pues hazme una tirada de Callejeo. ¿Qué haces y qué dices?

Isabelle (Sona): Empezaré por el camarero, supongo. "Hola, guapetón. Me gusta tu cantina; seguro que es la primera parada de todos los viajeros del espacio que pasan por la ciudad".

George (Rels): Yo me siento con mi hermano a una mesa que esté por el centro de la sala, desde donde podamos ver y oír a tanta gente como sea posible. Puede que oigamos algo interesante mientras Sona se dedica a dorarle la píldora al camarero.

Jackie (DJ): Vale, buena forma de romper el hielo. Haz una tirada de Callejeo de dificultad Media. Como Rels y Coson también están pendientes de la jugada, puedes tirar 1 dado de Beneficio; y añade otro más por haber interpretado bien a tu personaje *(Isabelle coge los dados requeridos, calculados en base a distintos factores, y los tira todos a la vez)*.

Isabelle (Sona): Un Éxito, sin Ventajas ni Amenazas.

Jackie (DJ): ¡Vaya, buenas noticias! El *Fulgor Azul* está atracado en el muelle de amarre Aurek.

Isabelle (Sona): ¿El *Fulgor Azul*? ¡Yo conozco esa nave!

Jackie (DJ): Mientras tanto, fuera de la cantina, que Mills me haga una tirada de Alerta.

Harper (Mills): No es exactamente mi punto fuerte *(Harper coge los dados correspondientes a la habilidad Alerta de su personaje, los añade a los dados de Dificultad impuestos por Jackie y realiza la tirada)*. Fallo, pero con 2 Ventajas.

Jackie (DJ): Vale, Mills. No ves a los cazarrecompensas rodianos hasta que te das de bruces con ellos al volverte para entrar en la cantina. Caéis dando tumbos en sentidos opuestos y los cazarrecompensas exclaman sorprendidos al reconocerte. Como has sacado Ventajas, te voy a conceder una maniobra gratuita antes de que ellos puedan reaccionar.

Harper (Mills): Eh... esto... ¡me meto corriendo en la cantina y grito pidiendo ayuda!

Frank (Coson): Estupendo. Un tiroteo en la cantina es el broche de oro para un día terrible.

Jackie (DJ): ¡Tirad iniciativa!

EL RÉGIMEN DEL EMPERADOR

El Imperio domina todos los aspectos políticos, sociales y militares de la galaxia. El **Emperador** ejerce un control absoluto; se maneja con habilidad en los juegos políticos valiéndose de su ejército y del temible **Darth Vader** para mantener sometida la galaxia. El ejército imperial no tiene parangón cuando se despliega en masa. Las agencias imperiales vigilan a aliados y enemigos por igual. La Oficina de Seguridad Imperial (OSI) investiga toda sospecha de corrupción o actividad rebelde. Diversas facciones políticas autorizadas por el gobierno, como la Comisión para la Preservación del Nuevo Orden (COMPNOR), propugnan los ideales del Imperio y se oponen severamente a la propaganda rebelde y los contenidos sediciosos. Pero por despótico que sea el Imperio, su organización no es monolítica ni omnipresente, y muchos rebeldes, organizaciones criminales y corporaciones se aprovechan de ello.

LA GUERRA CIVIL GALÁCTICA ESTÁ EN SU APOGEO

¡Los rebeldes han destruido el arma definitiva del Imperio, la **Estrella de la Muerte**! El disparo más estruendoso de la Guerra Civil Galáctica aún resuena por toda la galaxia. Contemplada como una nueva y legítima esperanza por los oprimidos y los perseguidos, la Alianza Rebelde combate a diario contra las fuerzas imperiales. Los rebeldes están



enzarzados en una desesperada batalla definitiva contra el Imperio, pero sólo cuentan con una fracción del poder militar que necesitan. La Rebelión se propaga por la galaxia con cada nuevo triunfo. El Imperio persigue implacablemente a los rebeldes y a sus simpatizantes, siguiendo el rastro de los principales líderes de la Alianza por toda la galaxia. Tras la destrucción de la Estrella de la Muerte, ser identificado como rebelde convierte a cualquiera en un odiado y buscado enemigo del Imperio.

CUIDADO CON LOS PODEROSOS HUTTS

Los **hutts** son inmensas criaturas semejantes a babosas que ostentan una gran influencia en la galaxia; así ha sido desde los tiempos de la Antigua República. En teoría están sometidos a la autoridad del Imperio, pero hace mucho tiempo que los hutts usurparon el poder imperial en el Espacio Hutt por medios corruptos y monetarios. Muchos, como el legendario **Jabba el Hutt**, son señores del crimen con la clase de poder y contactos en los bajos fondos que impide a las autoridades imperiales lidiar con ellos eficazmente o eliminarlos por completo. Los negocios de los hutts (criminales o de cualquier otro tipo) influyen considerablemente en la economía, el gobierno y las actividades ilegales de amplias zonas de los extensos territorios del Borde Exterior. Resulta difícil operar en los márgenes de la sociedad imperial sin toparse con algún chanchullo hutt. Peor aún, fallar o enojar a un hutt suele costar muy caro (y a menudo se salda con violencia). Los cazarrecompensas se ganan holgadamente la vida ajustando cuentas para los hutts.

LA CLANDESTINIDAD DEL SOL NEGRO

El **Sol Negro** es un sindicato interestelar del crimen que opera en todos los niveles de la sociedad galáctica. Poderosos jefes criminales llamados vigos aseguran la supremacía del Sol Negro en los bajos fondos a la vez que luchan por amasar poder y territorios dentro de la organización. Cada vigo organiza, coordina y controla negocios ilegales a gran escala en sus propias regiones de la galaxia. La clandestinidad es indispensable para las operaciones centenarias del Sol Negro. Muchos grupos criminales menores trabajan sin saberlo para este colosal sindicato. En contadas ocasiones el Sol Negro se considera un aliado del Imperio, aunque la mayoría de las veces sus intereses están enfrentados. Contrabandistas y estraperlistas son embaucados para transportar cargamentos y realizar operaciones en beneficio del Sol Negro. El sindicato se extiende desde **Coruscant**, el mundo capital y sede del Imperio, hasta planetas recónditos y aislados que se encuentran más allá del espacio conocido.

SÓRDIDOS PUERTOS CLANDESTINOS Y MERCADOS NEGROS

Bajo la fachada del comercio legítimo, la burocracia imperial y el disciplinado régimen del Imperio, se oculta un hervidero de contrabandistas, estafadores, estraperlistas y otros criminales. Aunque oficialmente se condenan como lugares llenos de maldad y vileza, lo cierto es que gran parte de la galaxia participa o incluso depende de estas economías sumergidas para sobrevivir. En los mundos aislados a veces no hay otra opción, lo cual desdibuja más aún la línea que separa las empresas legítimas del comercio ilegal. A medida que se intensifican las persecuciones y se estrecha el cerco de la ley imperial por toda la galaxia, cada vez hay más gente que huye a los territorios fronterizos para ganarse la vida o eludir a las autoridades. Los puertos clandestinos proporcionan puestos de comercio, mantenimiento de naves y demás servicios esenciales para toda clase de actividades ilícitas. Normalmente se construyen en lugares apartados y secretos, pero algunos desempeñan sus funciones ilegales en puertos espaciales legítimos de mayor envergadura. En los mercados negros se vende prácticamente cualquier objeto legal o ilegal a quienes puedan permitírselo. Los contrabandistas evitan a los ubicuos inspectores de aduanas imperiales para portear cargamentos ilegales por los mundos del Imperio; a veces incluso transportan fugitivos buscados y agentes rebeldes para impedir que caigan en manos imperiales.

LA CAJA DE INICIO



¿Nunca has probado un juego de rol? Si buscas un método sencillo para aprender cómo jugar a rol en general (y a **Al Filo del Imperio** en particular), prueba con la **Caja de Inicio**. Este producto enseña los fundamentos del rol a los jugadores principiantes durante el transcurso de una aventura, y contiene todo lo necesario para que un grupo de jugadores den sus primeros pasos.

LA SUPERVIVENCIA AL FILO DEL IMPERIO

La vida en los confines de la sociedad y el espacio civilizado es muy dura. Los extremos marginales de la sociedad están presentes casi en cualquier rincón de la galaxia, desde los mundos imperiales más primitivos y remotos del **Borde Exterior** hasta las frías y húmedas profundidades de los niveles inferiores más sórdidos del mundo-ciudad capital del Imperio. Estos límites de la sociedad suelen corresponderse con las fronteras físicas del Imperio: territorios de la periferia en los que muchos se ocultan de los agentes del Emperador, donde los rebeldes conspiran y lanzan ofensivas contra el ejército imperial, y donde colonos y exploradores comienzan una nueva vida.

Vivir en estas regiones es una apuesta: la inexistencia de leyes y protecciones propias de sociedades establecidas también conlleva la ausencia de la represión y la intromisión del Imperio. Como es natural, las fronteras también dan cobijo a criminales, granujas y forajidos. Habida cuenta de que las ordenanzas imperiales proscriben con regularidad toda forma de disensión y resistencia, no es raro que ciudadanos otrora honrados y productivos acaben quebrantando los edictos imperiales (convirtiéndose en fugitivos al hacerlo).

La vida en los confines del Imperio exige un trabajo arduo y arriesgado únicamente para sobrevivir. La gente suele verse atrapada en sucesos que escapan a su control: registros imperiales, confusión de identidades, timos, fraudes, acusaciones de simpatizar con los rebeldes, robos y muchos más. Los individuos más aventureros pueden afrontar estos percances como nuevas oportunidades para obtener libertad, créditos e incluso naves espaciales. Aprenden a vivir al límite y se crecen frente a las adversidades. Algunos incluso manipulan la situación en su beneficio sin renunciar jamás a su propio código moral. Para ellos la vida es una peligrosa aventura.



Escaneado para Proyecto Roleo
Proyectoroleo.wordpress.com
(Cortesía de El Grimorio)

CRÉDITOS

STAR WARS: AL FILO DEL IMPERIO

DISEÑADO POR
Jay Little con Sam Stewart,
Andrew Fischer y Tim Flanders

JEFE DE PRODUCCIÓN
Sam Stewart

ESCRITO Y DESARROLLADO POR
Dave Allen, Max Brooke, Eric Cagle, Shawn Carmen, Daniel Lovat Clark, John Dunn, Sean Patrick Fannon, Nat Feipel, Andrew Fischer, Shane Hensley, Sterling Hershey, Tim Huckelbery, Michael Kogge, Jay Little, Jason Marker, Sam Stewart y Ross Watson

EDICIÓN Y REVISIÓN DE TEXTO
Owen Barnes, Patrick Brennan, Alex Davy, Molly Glover, Dave Johnson, Mark Pollard, Thaadd Powell, Julian Smith y Rex Vogen

TRADUCCIÓN
Juanma Coronil, Alfredo Moragas y Alberto Camargo

RESPONSABLE DE PRODUCCIÓN DE JDR
Chris Gerber

DISEÑO GRÁFICO DE LA LÍNEA
EDGE Studio, David Ardila y Chris Beck

DISEÑO GRÁFICO DEL MANUAL BÁSICO
Chris Beck, Shaun Boyke, Taylor Ingvarsson, Dallas Mehlhoff y Michael Silsby

COORDINADOR DE DISEÑO GRÁFICO
Brian Schomburg

DIRECTOR ARTÍSTICO EJECUTIVO
Andrew Navaro

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Zoë Robinson

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Scott Schomburg

ILUSTRACIONES INTERIORES
Even Mehl Amundsen, Jacob Atienza, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Chris Beck, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Sam Burley, Adam Burn, Stacey Diana Clark, Alexandre Dainche, Christina Davis, Emile Denis, Sacha Diener, Allen Douglas, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Blake Henricksen, Johannes Holm, Clark Huggins, Joel Hustak, Hendry Iwanaga, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, David Kegg, Adam Lane, Diego Gisbert Llorens, Henning Ludvigsen, Jorge Fares Maese, Michał Miłkowski, Alejandro Mirabal, Mark Molnar, Jake Murray, David Auden Nash, Mike Nash, Andrew Olson, Hector Ortiz, R J Palmer, Anthony Palumbo, Aaron Panagos, Scott Purdy, Michael Rasmussen, Francisco Rico Torres, Emilio Rodriguez, Chynthia Sheppard, Jonas Springborg, Matthew Starbuck, Matt Stawicki, Nicholas Stohlman, Chase Toole, Alexander Tooth, Magali Villeneuve, Wibben, Ben Zweifel e imágenes de archivo de Lucasfilm

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
Eric Knight

COORDINADOR DE LICENCIAS Y DESARROLLO
Deb Beck

DISEÑO DE JUEGO EJECUTIVO
Corey Konieczka

PRODUCTOR EJECUTIVO
Michael Hurley

EDITOR
Christian T. Petersen y Jose M. Rey

PRUEBAS DE JUEGO
El listado completo de las personas que participaron en las pruebas del juego figura en la página 437

LUCAS LICENSING

DIRECTORA DE PUBLICACIÓN
Carol Roeder

EDITORA JEFE
Jennifer Heddle

SUPERVISOR DEL HOLOCRÓN
Leland Chee

FANTASY FLIGHT GAMES

LUCAS BOOKS

EDGE

© 2013 Lucasfilm Ltd. y TM. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso expreso. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Conserva esta información para futuras referencias. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. Impreso en China.

ISBN: 978-84-15889-05-2 SKU: EDGSWE02 Depósito Legal: SE 1702-2013

Si quieres saber más sobre la línea de productos de ***Star Wars:* Al Filo del Imperio**, descargar contenidos adicionales gratuitos, resolver dudas sobre reglas o simplemente pasarte a saludar, visita nuestra página:

WWW.STARWARS.COM **WWW.EDGEENT.COM**

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Capítulo I: Reglas del juego 7
La mecánica básica 9
Los dados 10
¡Luces, cámara, acción! 14
La reserva de dados básica 15
Formación de una reserva de dados 18
Cómo interpretar la reserva 23
Otros tipos de tiradas 24
Otros conceptos importantes 26
Obligaciones 29
Experiencia y desarrollo 29
Atributos derivados 31
Capítulo II: Creación de personajes 33
Primer paso: Trasfondo 36
Segundo paso: Obligación 38
Tercer paso: Escoger la especie 43
Cuarto y quinto paso: Profesión y especializaciones 53
Sexto paso: Invertir puntos de Experiencia 92
Séptimo paso: Calcular los atributos derivados 94
Octavo paso: Determinar las Motivaciones 94
Noveno paso: Equipo y aspecto 98
Décimo paso: Elegir una nave 99
Capítulo III: Habilidades 101
Selección de habilidades 103
Habilidades generales 104
Habilidades de combate 119
Habilidades de conocimientos 122
Capítulo IV: Talentos 127
Descripciones de los talentos 128
Capítulo V: Equipo 147
Economía galáctica 147
Rareza 149
Impedimento 152
Habilidades de combate 154
Características de las armas 158
Mantenimiento de las armas 158
Descripciones de las armas 158
Blindajes 168
Equipo general 171
Artículos del mercado negro 184
Personalizaciones y modificaciones 188
Accesorios para armas 189
Capítulo VI: Conflicto y combate 197
Juego narrativo y juego estructurado 197
Maniobras 200
Acciones 203
Defensa 206
Protección 207
Intervalos de alcance 207
Modificadores adicionales al combate 209
Efectos del entorno 212
Heridas, Tensión y estados de salud 215
Recuperación y curación 220
Capítulo VII: Naves espaciales y vehículos 223
Armas de naves y vehículos 226
Combate de naves y vehículos 230
Fenómenos estelares y terreno 240
Daños a vehículos y naves 242
Viaje interestelar 246
Perfiles de vehículos 248
Perfiles de astronaves 254
Modificaciones de vehículos y astronaves 269
Capítulo VIII: La Fuerza 273
La Fuerza en Al Filo del Imperio 275
Capítulo IX: El Director de Juego 287
Cómo dirigir una partida de Al Filo del Imperio 288
Creación de aventuras para Al Filo del Imperio 302
Usos de la Obligación 306
Usos de las Motivaciones 310
La base de operaciones 312
Adjudicación de puntos de Destino 315
Cómo dirigir una campaña completa 317
Reglas alternativas y opcionales 322
Capítulo X: La galaxia 325
Las grandes rutas hiperespaciales 326
El Núcleo Profundo 330
Los mundos del Núcleo 333
Las Colonias 335
El Borde Interior 337
La Región de Expansión 339
El Borde Intermedio 341
Los territorios del Borde Exterior 343
El Espacio Salvaje y las Regiones Desconocidas 347
El Espacio Hutt 349
El Sector Corporativo 351
Otros lugares de interés 353
Bespin 356
Corellia 357
Fondor 358
Kessel 359
Nal Hutta 360
Ord Mantell 361
Ryloth 362
Tatooine 363
Capítulo XI: Leyes y sociedad 365
El Imperio Galáctico 365
La Alianza para la Restauración de la República 371
El Sol Negro 374
Los hutts 377
Otras organizaciones 379
La ley y el orden en la galaxia 382
Capítulo XII: Adversarios 389
Lista de adversarios 391
Capítulo XIII: Problemas a la vista 417
Cómo involucrar a los PJ 423
Índice 438



REGLAS DEL JUEGO

"Muchas de las verdades en las que creemos dependen de nuestro punto de vista."

–Obi-Wan Kenobi

El juego de rol **Al Filo del Imperio** se centra en los aspectos más crudos e inclementes del universo de *Star Wars*. Los personajes habitan en lugares donde la moral es ambigua y nada es seguro, especialmente aquellos que viven en los confines de la galaxia y de su sociedad. En una campaña de **Al Filo del Imperio**, contrabandistas, cazarrecompensas, mercenarios y exploradores no sólo se codean con médicos, políticos y eruditos, sino que emprenden aventuras con ellos.

Durante el transcurso de tales aventuras, los personajes se enfrentarán a menudo contra toda clase de desafíos, desde reparar los daños sufridos por su nave hasta piratear un panel de seguridad, pasando por el intercambio de disparos de blaster con pistoleros a sueldo para cobrar una recompensa. Para sobrevivir, los personajes deberán confiar en sus capacidades innatas, su adiestramiento en habilidades y sus talentos especiales.

Este capítulo ofrece una visión general de los fundamentos básicos de **Al Filo del Imperio**. En primer lugar se explica en qué consiste un juego de rol y qué necesitan los jugadores para preparar una partida. A continuación sigue otra sección en la que se exploran los diversos elementos de la mecánica del juego y de los dados especiales, para luego continuar con reglas adicionales que cubren los aspectos básicos del sistema. El capítulo termina con una descripción de los componentes que dan forma a un personaje en **Al Filo del Imperio**. En conjunto, este capítulo cubre las reglas básicas del juego, mientras que en los demás se tratan con más detalle otras situaciones específicas.

LOS JUEGOS DE ROL

Como ya se ha definido en la introducción de este manual, un juego de rol es una experiencia narrativa cooperativa. Cada jugador interpreta a un personaje de un universo ficticio (en este caso, el universo de *Star Wars*). Los jugadores deben colaborar en la narración conjunta de una historia protagonizada por sus personajes, quienes deberán unir sus fuerzas para superar adversidades, enfrentarse a peligrosos rivales y, con un poco de suerte, obtener algún beneficio al margen. Para añadir un elemento aleatorio al juego se utilizan dados especiales, por lo que el desenlace de la historia no se conoce de antemano. Cada personaje posee características y reglas de juego exclusivas que dictaminan sus puntos fuertes y sus debilidades, y utilizan estos dados especiales para determinar sus posibilidades de éxito o fracaso en las tareas que acometen.



LO QUE SE NECESITA PARA EMPEZAR A JUGAR

Para jugar una partida de **Al Filo del Imperio** se precisan muy pocos componentes. Además de al menos un ejemplar de este manual de reglas, los jugadores necesitarán lápices (o bolígrafos) y varias copias de la hoja de personaje que hay en la página 444 para anotar los datos de sus personajes. También hace falta como mínimo un dado de diez caras, aunque es recomendable que cada jugador disponga de al menos dos.

Los jugadores y el Director de Juego (DJ) deben utilizar los dados especiales diseñados específicamente para el sistema exclusivo de resolución de tareas del juego. Estos dados se describen con detalle más adelante en este mismo capítulo, y se pueden conseguir de diversas maneras:

- Hay paquetes de dados a la venta en tiendas especializadas y en el servicio de venta online de Edge Entertainment.
- La **Caja de Inicio** de **Al Filo del Imperio** contiene un juego completo de dados.
- Fantasy Flight Games ofrece también la aplicación *Star Wars™ Dice* para iOS y Android.

Sin embargo, si no tenéis a mano estos dados, la tabla de la página 12 indica cómo podéis usar dados normales de seis, ocho y doce caras para emular sus resultados. Estos dados se venden en la mayoría de las tiendas especializadas.

LOS PERSONAJES JUGADORES (PJ)

En **Al Filo del Imperio**, cada jugador crea su propio personaje. Es él quien se embarcará en aventuras y se convertirá en uno de los protagonistas de la historia junto con los personajes de los demás jugadores. Estos personajes se denominan colectivamente personajes jugadores (PJ, para abreviar). Los PJ están hechos de la misma pasta que otros personajes memorables del universo de *Star Wars*: son individuos duros, ingeniosos, hábiles y poderosos, gente destinada a dejar su impronta en la galaxia. Sin embargo, también son diferentes a la gente corriente. Por lo general poseen cualidades o aptitudes que los distinguen y los hacen únicos. Lo normal es que estén bien versados en un campo de experiencia, sean sumamente competentes y a menudo dispongan de acceso a una amplia variedad de recursos. Esta distinción es lo que permite a los PJ afrontar los abundantes peligros de una campaña de **Al Filo del Imperio**.

EL DIRECTOR DE JUEGO (DJ)

El Director de Juego (abreviado DJ) es el jugador que se encarga de la puesta en escena, de narrar la historia y aplicar las reglas en toda partida de **Al Filo del Imperio**. El DJ también controla al extenso reparto de personajes no jugadores (PNJ), que son todos los que se relacionan e interactúan con los personajes jugadores, desde vulgares chatarreros hasta los funcionarios públicos de mayor categoría. En definitiva, el DJ establece el telón de fondo y el marco de la aventura, añadiendo detalles a medida que se desarrolla la trama y los PJ toman decisiones que influyen en la historia.

Pero el DJ no es el adversario de los PJ, ni tampoco juega "contra" los demás jugadores. En vez de eso, actúa como guía y como narrador para explicar el "quién, qué, dónde y porqué" de las personas, lugares y eventos con los que se encuentran los PJ. Lo ideal es que el DJ colabore con los demás jugadores para exponer y resolver la historia. Si bien es cierto que el DJ dispone los enfrentamientos de los personajes contra sus rivales y puede ponerlos en situaciones peligrosas, su objetivo es plantear encuentros interesantes, mantener motivados a los jugadores y asegurarse de que la historia avanza con la máxima fluidez.

Recuerda que **Al Filo del Imperio** se basa en un sistema narrativo e interpretativo, por lo que todos los jugadores deben cooperar evaluando resultados y describiendo cómo progresa la historia. El DJ simplemente tiene las responsabilidades añadidas de manejar a los PNJ, solucionar conflictos de reglas y dictaminar cómo han de aplicarse éstas. En última

instancia, las decisiones del DJ son definitivas. Si dicta una resolución, los demás jugadores deben aceptarla y continuar con la partida. Para saber más sobre las funciones del DJ, consulta el **Capítulo IX: El Director de Juego**.

JUEGO NARRATIVO

Al Filo del Imperio requiere que los jugadores se metan en el papel de sus personajes y utilicen un estilo narrativo para describir lo que ocurre, contribuyendo con ello al desarrollo de la trama. Aunque este manual proporciona reglas específicas para la resolución de acciones, el juego depende en gran medida de la imaginación del DJ y de los demás jugadores, atemperada con una dosis de sentido común, para explicar lo que sucede en todo momento.

En **Al Filo del Imperio**, el combate, la posición de los personajes y otras situaciones se representan de forma abstracta. Este nivel de abstracción permite que el juego se centre en los personajes y en sus acciones en lugar de ofuscarse con medidas, valores numéricos y otros detalles minuciosos. En vez de coger una regla y medir la distancia que separa a dos personajes sobre un plano, es preferible que un jugador se limite a declarar: "me agacho tras la computadora para cubrirme mientras devuelvo los disparos". Esta clase de descripciones ilustra mucho mejor la acción que está teniendo lugar.

La resolución de acciones también tiene un componente narrativo. En **Al Filo del Imperio** se utiliza un sistema exclusivo mediante dados especiales para determinar el éxito o fracaso de una tarea. No obstante, estos dados ofrecen mucha más información que el simple binomio éxito/fracaso. La combinación de los distintos tipos de dados y sus símbolos es un recurso que los jugadores pueden explotar para añadir profundidad y detalle a cada escena. La variedad de resultados posibles da pie a encuentros evocadores e interesantes. Es factible que un personaje fracase en una tarea y aun así reciba algún beneficio o disfrute de un breve respiro. Del mismo modo, un personaje puede triunfar en una tarea pagando un alto precio o sufriendo complicaciones imprevistas.

LA MECÁNICA BÁSICA

El pilar básico de la mecánica de juego es la tirada de habilidad. La tirada de habilidad determina si las acciones que llevan a cabo los personajes tienen éxito o fracasan, así como las posibles repercusiones que no deriven necesariamente del resultado inmediato. Ésta es una mecánica muy sencilla en **Al Filo del Imperio** y se puede desglosar en dos componentes principales:

1. Se tira una reserva de dados.
2. Si después de tener en cuenta todos los factores queda al menos 1 símbolo de Éxito, la acción se completa satisfactoriamente.

El primer componente menciona una reserva de dados. Cuando un personaje intenta una acción, hay que formar una reserva de dados. La cantidad y el tipo de dados que se han de coger dependen de diversos factores como las capacidades innatas del personaje, su entrenamiento en determinadas habilidades, el equipo del que dispone y la dificultad inherente a la tarea que va a realizar. El DJ también puede dictaminar que el entorno o la situación concreta requieren la adición de otros dados: una cosa es reparar una nave espacial con tiempo de sobra, y otra muy diferente llevar a cabo las reparaciones bajo una lluvia intensa,

DADOS FAVORABLES Y PERJUDICIALES

Toda reserva de dados está compuesta por dados de distintas procedencias. Básicamente constan de "dados favorables" y "dados perjudiciales".

Los dados favorables se añaden a la reserva para facilitar la consecución de la tarea o generar efectos secundarios beneficiosos; reflejan cosas como un talento o aptitud innata, un adiestramiento especial, recursos de calidad o cualquier otra ventaja similar aplicable a la presente tarea. Los dados perjudiciales se añaden a la reserva para obstaculizar o menoscabar la tarea, o bien para introducir la posibilidad de que surjan complicaciones, obstáculos, riesgos adicionales o la oposición activa de otro personaje que pretenda frustrar el intento.

TABLA 1-1: DADOS FAVORABLES Y DADOS PERJUDICIALES

Añaden dados favorables	Añaden dados perjudiciales
La habilidad que se usa para realizar la tarea	La dificultad de la tarea
La característica aplicada	Las aptitudes, habilidades o características de un rival
Un talento o capacidad especial relevante	Una oposición activa
El equipo usado por el personaje	Condiciones adversas del entorno o del clima
Usar puntos de Destino del Lado Luminoso	Usar puntos de Destino del Lado Oscuro
Ventajas tácticas o circunstanciales	Desventajas tácticas o circunstanciales
Otras ventajas a discreción del DJ	Otras desventajas a discreción del DJ

sin herramientas y en mitad de un tiroteo. Una vez reunidos todos los dados, el jugador que controla al personaje que intenta la tarea debe tirarlos todos a la vez.

El segundo componente de la mecánica de juego consiste en interpretar el resultado de esta tirada. Para ello, los jugadores deben consultar los símbolos que aparecen en las caras de los dados que han quedado boca arriba. Algunos de los símbolos se emparejan y anulan mutuamente. Otros no se anulan, sino que su efecto se aplica sea cual sea el resultado de la tarea. Después de comparar la primera tanda de símbolos excluyentes (Éxitos y Fallos), los jugadores pueden comprobar si la tirada se ha superado. A continuación se cotejan los símbolos de la segunda tanda (Ventajas y Amenazas) para comprobar si se producen consecuencias positivas o negativas. Por último, se resuelven los símbolos restantes para añadir los últimos detalles a la interpretación de la tirada.

Esta mecánica básica se denomina **tirada de habilidad**, y constituye los cimientos del sistema de juego. Existen otras reglas y efectos que modifican o interactúan con alguno de estos dos componentes fundamentales (la formación de la reserva de dados o los resultados que arrojan tras efectuar la tirada).

LOS DADOS

Esta sección ofrece un análisis detallado de los dados especiales y sus símbolos. Conocer bien estos dados e iconos facilitará a los jugadores la comprensión de la mecánica básica del juego. También explicaremos cómo formar una reserva de dados y cuándo añadir dados adicionales en función de las circunstancias. No olvides que estos dados pueden adquirirse por separado, y que también tenéis a vuestra disposición la aplicación *Star Wars Dice* para generar tiradas aleatorias por medios electrónicos.

Cuando un personaje hace una tirada de habilidad, los dados permiten a los jugadores determinar el éxito o fracaso en el acto, así como la magnitud y las implicaciones narrativas del resultado. Para ello, en **Al Filo del Imperio** se utilizan siete tipos distintos de dados, cada uno con funciones, propósitos y formas muy diferentes. Todos ellos tienen caras en blanco o símbolos que representan diversos efectos tanto favorables como perjudiciales.

Una reserva de dados típica suele estar formada por entre cinco y ocho dados con los que se reflejan la mayoría de las situaciones posibles. Las circunstancias más arduas, complejas o épicas pueden incluir más dados, mientras que las ordinarias requerirán menor cantidad. Normalmente no se forman ni tiran reservas de dados para tareas triviales cuyo éxito está garantizado. El impacto que tienen la creación y lanzamiento de una reserva de dados es más adecuado para tareas importantes cuyo resultado pueda influir en la trama de la aventura.

Los dados se engloban en tres categorías diferentes. La primera incluye dados con símbolos beneficiosos para el éxito y la resolución de tareas. La segunda se compone de dados con símbolos que anulan los resultados beneficiosos y obstaculizan la resolución de tareas. La tercera categoría son los dados de la Fuerza, que se usan de un modo ligeramente distinto a los demás.



Los dados de Beneficio, Capacidad y Pericia son dados favorables de efectos positivos. Los dados de Complicación, Dificultad y Desafío son dados perjudiciales de efectos negativos. Los dados de la Fuerza son únicos, y aunque se utilizan en diversas situaciones, por lo general no se añaden a las tiradas de habilidad normales.

DADOS FAVORABLES

Hay tres tipos de dados favorables en los que pueden obtenerse símbolos que mejoran las probabilidades de completar una tarea con éxito o proporcionan efectos secundarios beneficiosos.

DADOS DE BENEFICIO



Las ventajas y beneficios especiales se representan mediante dados celestes de seis caras. Los dados de Beneficio simbolizan la ayuda que proporciona la suerte, la coyuntura y las acciones ventajosas emprendidas por los personajes. Pueden añadirse a una reserva por múltiples razones, y se utilizan a menudo para reflejar que el personaje disfruta de algún tipo de favor o ventaja (por ejemplo, si dispone de tiempo más que suficiente para completar la tarea o si tiene el equipo adecuado). Los dados de Beneficio y los de Complicación son temáticamente opuestos. Los dados de Beneficio se representan en el texto mediante el icono .

DADOS DE CAPACIDAD



La capacidad de un personaje se representa con dados verdes de ocho caras. Los dados de Capacidad constituyen la base de la mayoría de las tiradas que efectúan los jugadores. Reflejan las aptitudes y habilidades básicas del personaje para la consecución de tareas. Estos dados tienen símbolos beneficiosos y positivos, y su contrapunto lo ofrecen los dados de Dificultad. Los dados de Capacidad se representan en el texto mediante el icono .

DADOS DE PERICIA



La pericia se representa mediante dados amarillos de doce caras. Los dados de Pericia indican una combinación de aptitud innata y entrenamiento. Se usan a menudo cuando un personaje realiza una tirada em-

pleando una habilidad en la que se ha entrenado. También pueden añadirse a una reserva de dados invirtiendo 1 punto de Destino en una tirada de habilidad especialmente importante. Estos dados aumentan las probabilidades de obtener éxitos, y además son los únicos que contienen el potente símbolo del Triunfo (ver página 23). Los dados de Pericia son la versión incrementada de los dados de Capacidad (para saber más sobre los incrementos de dados, consulta la página 21). Se representan en el texto mediante el icono ⬢.

DADOS PERJUDICIALES

Hay tres tipos de dados perjudiciales en los que pueden obtenerse símbolos que merman el éxito o imponen contratiempos no deseados.

DADOS DE COMPLICACIÓN ■



Ciertas circunstancias adversas se representan mediante dados negros de seis caras. Los dados de Complicación se usan para plasmar los problemas y obstáculos menores que pueden surgir durante la resolución de una tarea. Suelen emplearse como representación de efectos menores que entorpecen o limitan al personaje, como una mala iluminación, obstáculos del terreno, recursos insuficientes o enfrentarse a un rancor hambriento en vez de uno viejo y decrépito. Los dados de Complicación no son tan potentes como los dados de Dificultad, y se añaden para reflejar circunstancias adicionales y propiedades del entorno que por sí solas no aumentan la dificultad básica de una tarea. Los dados de Complicación y los de Beneficio son temáticamente opuestos. Los dados de Complicación se representan en el texto mediante el icono ■.

DADOS DE DIFICULTAD ◆



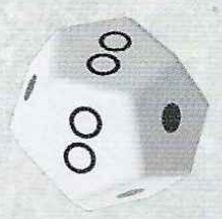
La dificultad se representa mediante dados morados de ocho caras. Los dados de Dificultad reflejan la complejidad inherente a la tarea concreta que el personaje intenta llevar a cabo. En resumidas cuentas, cuantos más dados de Dificultad hay en una reserva de dados, menos probable es el éxito. Los dados de Dificultad tienen símbolos negativos y perjudiciales que anulan los símbolos favorables y positivos de los dados de Capacidad, Beneficio y Pericia. Se oponen a los dados de Capacidad, y se representan en el texto mediante el icono ◆.

DADOS DE DESAFÍO ⬢



El desafío que supone una tarea se representa mediante dados rojos de doce caras. Los dados de Desafío señalan la existencia de una oposición o adversidad extrema.
Pueden reemplazar a los de Dificultad para plantear un reto abrumador debido a la intervención de rivales preparados, entrenados o de élite. También pueden añadirse a una reserva de dados invirtiendo 1 punto de Destino en una tirada de habilidad especialmente importante. Los símbolos de estos dados son principalmente negativos y perjudiciales, como las Amenazas y los Fallos, aunque también figura en ellos el potente icono de la Desesperación (ver página 23). Los dados de Desafío son la versión incrementada de los dados de Dificultad (para saber más sobre los incrementos de dados, consulta la página 21), y se representan en el texto mediante el icono ⬢.

DADOS DE LA FUERZA



La Fuerza se representa de forma abstracta mediante el uso de dados blancos de doce caras. Los dados de la Fuerza miden el poder y el influjo de la Fuerza, y por lo general se utilizan en las reservas de dados de personajes (o criaturas) sensibles a la Fuerza, o bien en circunstancias especiales. Una de estas ocasiones señaladas es el momento en que los jugadores generan su reserva inicial de Destino al principio de una partida (ver **Puntos de Destino** en la página 26).A diferencia de los otros dados que se usan para la resolución de tareas y generan resultados que repercuten no sólo en el éxito y fracaso de las mismas, sino también en su magnitud y complicación, los dados de la Fuerza generan recursos. Todos ellos poseen puntos del Lado Oscuro y del Lado Luminoso (no hay caras vacías en los dados de la Fuerza). Cuando los jugadores tiran dados de la Fuerza, siempre obtienen un número de recursos que pueden pertenecer al Lado Luminoso, al Lado Oscuro o a ambos.

Los dados de la Fuerza se representan en el texto mediante el icono ⬡. Para saber más sobre el uso de estos dados, consulta el **Capítulo VIII: La Fuerza**.

DADOS DE DIEZ CARAS



Aparte de los dados especiales que se acaban de describir, en el juego también se usan dados normales de diez caras. Estos dados se indican de forma abreviada como "d10" cuando han de tirarse solos. Muchos d10 tienen un 0 en una de sus caras; si se obtiene este resultado, debe tratarse como si fuera un 10. De este modo, cada d10 sirve para generar un número aleatorio entre 1 y 10.

En **Al Filo del Imperio**, el uso más habitual para los d10 es la *tirada de d100*. Estas tiradas se llevan a cabo lanzando dos dados, designando previamente uno de ellos para las decenas y el otro para las unidades. Un 0 en cualquiera de estos dos dados se trata esta vez como un 0, pero un resultado de 00 equivale al número 100. La tirada de d100 se utiliza a menudo para generar un resultado aleatorio entre 1 y 100, y sus usos más comunes son obtener valores en tablas de referencia (como la gravedad de una herida crítica) o determinar si deben tenerse en consideración las Obligaciones pendientes de un personaje (ver página 40).

EJEMPLO

El personaje de David inflige una herida crítica a un gundark salvaje. David ha de tirar 1d100 para determinar la gravedad de esta herida crítica. Para ello coge un d10 verde y un d10 azul, y declara que usará el primero para las decenas. Tira los dados, sacando un 4 en el verde y un 7 en el azul. El resultado de la tirada es 47. De haber obtenido un 0 en el dado verde, el resultado de la tirada habría sido 7 (cero siete).

CONVERSIÓN DE DADOS NORMALES A FALTA DE DADOS ESPECIALES

Para jugar una partida de **Al Filo del Imperio**, lo ideal es que tanto jugadores como DJ dispongan de un surtido completo de los dados especiales descritos en este capítulo. No obstante, es posible que en determinadas circunstancias se carezca de tales dados. Esto no tiene por qué suponer ninguna traba. Pueden utilizarse varios dados corrientes de seis, ocho y doce caras para generar los mismos resultados que los dados especiales, empleando a tal fin la tabla de abajo. Basta con convertir los resultados numéricos en los símbolos utilizados por la mecánica del juego.

TABLA 1-2: CONVERSIÓN DE RESULTADOS DE DADOS

Tipo de dado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Beneficio (d6)	Nada	Nada	✲	✲ ❍	❍ ❍	❍	-	-	-	-	-	-
Complicación (d6)	Nada	Nada	➤	➤	⚙	⚙	-	-	-	-	-	-
Capacidad (d8)	Nada	✲	✲	✲ ✲	❍	❍	✲ ❍	❍ ❍	-	-	-	-
Dificultad (d8)	Nada	➤	➤ ➤	⚙	⚙	⚙	⚙ ⚙	➤ ⚙	-	-	-	-
Pericia (d12)	Nada	✲	✲	✲ ✲	✲ ✲	❍	✲ ❍	✲ ❍	✲ ❍	❍ ❍	❍ ❍	⊕
Desafío (d12)	Nada	➤	➤	➤ ➤	➤ ➤	⚙	⚙	➤ ⚙	➤ ⚙	⚙ ⚙	⚙ ⚙	⊗
Fuerza (d12)	●	●	●	●	●	●	●●	○	○	○○	○○	○○

SÍMBOLOS DE DADOS Y RESULTADOS

Los dados especiales que se utilizan en **Al Filo del Imperio** contienen símbolos exclusivos que se emplean para determinar el éxito y fracaso de las tiradas, además de ofrecer contexto adicional y señalar distintas consecuencias durante la resolución de tareas. Conocer bien estos símbolos permite a los jugadores contribuir plenamente a la historia creando detalles memorables y describiendo acciones con dinamismo durante el transcurso de sus aventuras. En esta sección se definen estos símbolos y se explica cómo pueden utilizarse para enriquecer el juego.

Al igual que los dados, estos símbolos pueden clasificarse de manera general en varias categorías. Los tres tipos de símbolos posibles son resultados favorables, resultados perjudiciales y recursos de la Fuerza.

RESULTADOS FAVORABLES

Hay tres tipos de símbolos favorables en los dados de resolución de tareas: Éxitos, Ventajas y Triunfos.

ÉXITO ✲

Los símbolos de Éxito ✲ son cruciales para determinar si el personaje supera o falla una tirada de habilidad. Cada Éxito ✲ es anulado por 1 símbolo de Fallo ➤. Según la mecánica básica, si después de contabilizar todas estas anulaciones aún queda como mínimo 1 Éxito en los dados, entonces la tirada de habilidad se supera con éxito. En **Al Filo del Imperio**, los Éxitos ✲ también influyen en la magnitud del resultado. Por ejemplo, en un combate, el número de Éxitos generados se añaden al daño que se inflige al objetivo. Así, obtener 4 Éxitos netos en la tirada causaría 4 puntos de daño adicionales.

Los símbolos de Éxito aparecen en los dados ◆, □ y ⬡.

VENTAJA ❍

El símbolo de Ventaja ❍ indica una posibilidad de que se produzca una consecuencia o efecto secundario favorable, tanto si se tiene éxito en la tarea como si se falla la tirada. Por ejemplo, obtener Ventajas podría permitir a un personaje piratear una computadora antes de lo previsto, hallar un buen parapeto en un tiroteo o calmar un poco los nervios en una situación de tensión.

Es posible que un personaje fracase en la resolución de una tarea y obtenga suficientes Ventajas como para sacar algo bueno de su fracaso. Del mismo modo, pueden obtenerse Ventajas además del éxito en la tarea, propiciando así un desenlace más positivo. Es importante recordar que los símbolos de Ventaja no ejercen un impacto directo sobre el éxito o fracaso de una tarea, sino únicamente en la magnitud del resultado o en posibles sucesos paralelos. Las Ventajas se ven contrarrestadas por las Amenazas; cada símbolo de Amenaza ⚙ anula 1 símbolo de Ventaja ❍.

Los personajes pueden usar las Ventajas de muy diversas maneras (esto se conoce como "aprovechar la Ventaja"). Si una tirada de habilidad genera uno o varios símbolos netos de Ventaja ❍, el jugador puede gastarlos para aplicar distintos efectos especiales como asestar un impacto crítico, activar la propiedad especial de un arma, recuperar Tensión o incluso llevar a cabo maniobras adicionales. Los usos de las Ventajas se explican con más detalle en la página 204.

Los símbolos de Ventaja aparecen en los dados ◆, □ y ⬡.

TRIUNFO ⊕

El símbolo de Triunfo ⊕ es un resultado muy potente que acarrea un beneficio o ventaja considerable. Cada Triunfo tiene dos efectos que se explican a continuación.

En primer lugar, cada Triunfo ⊕ también se cuenta como Éxito ✲ en todos los aspectos definidos con anterioridad. Esto significa que el efecto de Éxito de 1 símbolo de Triunfo ⊕ puede verse anulado por 1 símbolo de Fallo ➤ obtenido en la misma tirada de habilidad.

En segundo lugar, cada Triunfo puede utilizarse para activar efectos positivos increíblemente efectivos. Dos de los usos más comunes consisten en gastar un ⊛ para causar automáticamente una herida crítica al efectuar un ataque con éxito, o bien para activar una propiedad especial de un arma (efectos que por norma general requieren de múltiples símbolos de Ventaja ❨ para aplicarse). Los Triunfos también pueden activar otros efectos igualmente potentes, incluyendo algunos que van más allá de la potestad de las Ventajas. Estos efectos pueden ser dictaminados por el DJ o estar definidos por el entorno, por un objeto de equipo o por alguna aptitud especial de un personaje. Si quieres saber más sobre la activación de efectos con símbolos de Triunfo ⊛, consulta la página 204.

Siempre se aplican ambos efectos con cada símbolo de Triunfo obtenido; los jugadores no tienen que elegir entre contarlos como Éxitos o activar un efecto especial. Como Éxito, ese aspecto del símbolo de Triunfo ⊛ puede verse anulado por un símbolo de Fallo ▼ de la forma habitual; sin embargo, el segundo aspecto del resultado ⊛ no puede ser cancelado. Los efectos de múltiples símbolos de Triunfo son acumulativos; es decir, cada Triunfo añade 1 Éxito y además puede utilizarse para generar su propio efecto especial.

El símbolo de Triunfo solamente aparece en el dado ⬢.



RESULTADOS PERJUDICIALES

Hay tres tipos de símbolos perjudiciales en los dados de resolución de tareas: Fallos, Amenazas y Desesperación.

FALLO ▼

Los símbolos de Fallo ▼ son cruciales para determinar si el personaje supera o falla una tirada de habilidad. Cada Fallo ▼ anula 1 Éxito ✲. Usando la mecánica básica del juego, si después de contabilizar todas las anulaciones aún queda como mínimo 1 símbolo de Éxito ✲ en los dados, entonces la tirada de habilidad se supera satisfactoriamente. Por suerte para los personajes, obtener múltiples símbolos de Fallo ▼ netos no afecta a la magnitud de su fracaso.

Los símbolos de Fallo aparecen en los dados ■, ◆ y ⬣.

AMENAZA ۞

Los símbolos de Amenaza ۞ pueden provocar consecuencias o efectos secundarios desfavorables, tanto si se tiene éxito en la tarea como si no. Por ejemplo, las Amenazas podrían hacer que un personaje tardase más de la cuenta en piratear una computadora, dudar en un tiroteo el tiempo suficiente para que un enemigo se ponga a cubierto o estresarse aún más en una situación de tensión.

Es posible que un personaje tenga éxito en una tarea y obtenga suficientes Amenazas como para que su éxito se vea mermado o empañado. De igual modo, pueden darse Amenazas en una tirada fallida, propiciando así un desenlace considerablemente funesto. Es importante recordar que los símbolos de Amenaza ۞ no influyen directamente en el éxito o fracaso de una tarea, tan sólo en la magnitud del mismo o en los posibles efectos paralelos. Cada símbolo de Amenaza ۞ anula 1 símbolo de Ventaja ❨.

Normalmente es el DJ quien adjudica los efectos de las Amenazas. Existe una amplia variedad de efectos que pueden activarse mediante el uso de estos símbolos. Si una tirada de habilidad genera uno o varios símbolos de Amenaza netos, lo habitual es que el DJ les asigne al menos un efecto secundario de carácter especial. Algunos ejemplos son caer derribado, perder el beneficio de la cobertura, tardar más tiempo de lo esperado, sufrir Tensión durante una acción ordinaria o permitir que un enemigo pueda llevar a cabo una maniobra. Las aplicaciones de las Amenazas se cubren con mayor detalle en la página 205.

Los símbolos de Amenaza aparecen en los dados ■, ◆ y ⬣.

DESESPERACIÓN ۞

El símbolo de Desesperación ۞ es un resultado muy potente que acarrea un detrimento o adversidad considerables. Cada símbolo de Desesperación tiene dos efectos que se explican a continuación.

En primer lugar, un símbolo de Desesperación ۞ también se cuenta como Fallo ▼ en todos los aspectos definidos con anterioridad. Esto significa que el efecto de Fallo de un símbolo de Desesperación puede verse anulado por los símbolos de Éxito ✲ obtenidos en la misma tirada de habilidad.

En segundo lugar, cada Desesperación puede utilizarse para activar efectos negativos increíblemente potentes. Un símbolo de Desesperación ۞ puede indicar que un arma se ha encasquillado o quedado sin munición (o energía). La Desesperación también puede activar otros efectos más potentes que van más allá de los generados por las Amenazas. Estos efectos pueden ser dictaminados por el DJ o estar definidos por el entorno, por un adversario o por alguna aptitud especial de un personaje. Para saber más sobre los distintos usos de los símbolos de Desesperación ۞, consulta la página 205.

Siempre se aplican ambos efectos con cada símbolo de Desesperación obtenido; los jugadores no pueden elegir entre contarlos como Fallos o sufrir un perjuicio especial. Su función como Fallo puede verse anulada por un Éxito ✲ como es habitual, pero el segundo aspecto de una Desesperación ⛛ no puede ser cancelado. Los efectos de múltiples símbolos de Desesperación son acumulativos; es decir, cada Desesperación añade 1 Fallo y además puede utilizarse para generar su propio efecto especial.

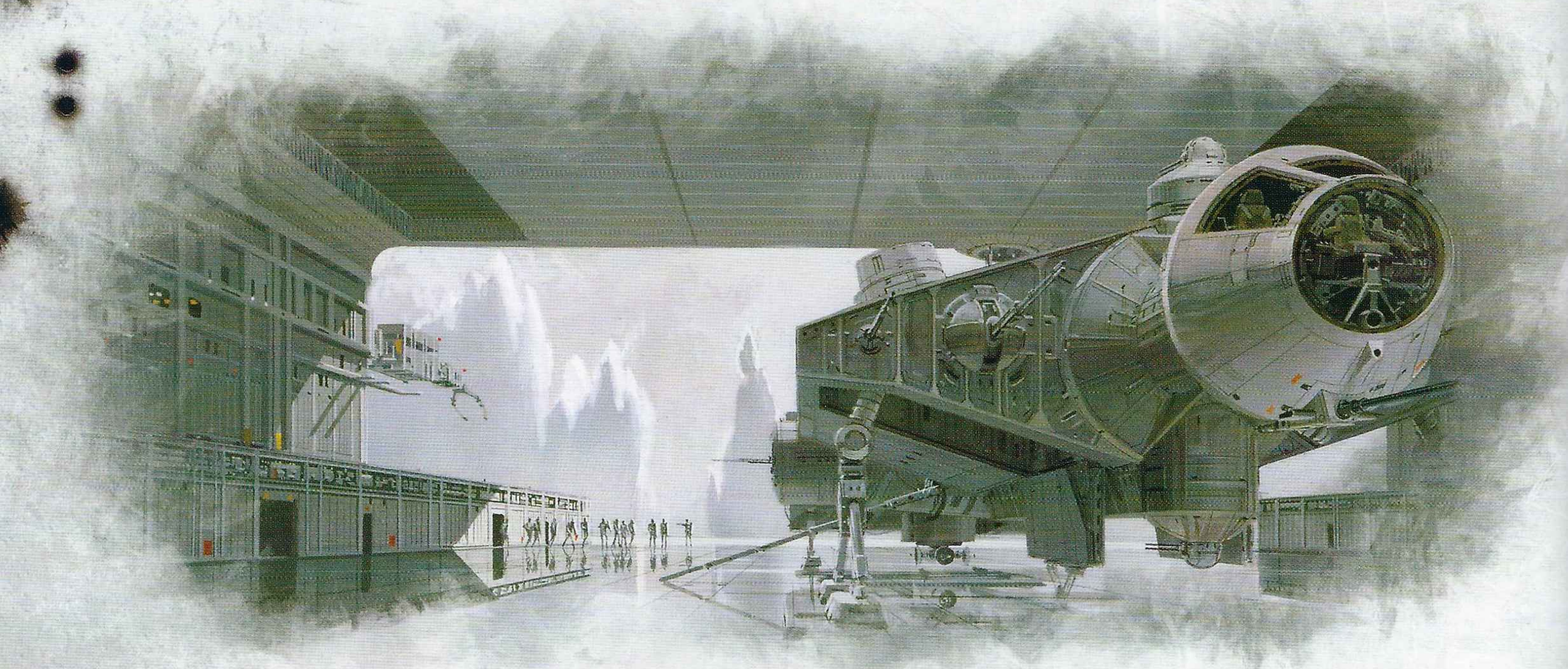
El símbolo de Desesperación solamente aparece en el dado ⬢.

RECURSOS DE LA FUERZA

En la última categoría de símbolos de los dados se incluyen los recursos generados por los dados de la Fuerza. Los hay de dos tipos: puntos del Lado Luminoso de la Fuerza ◯ y los puntos del Lado Oscuro de la Fuerza ●. Los personajes que son sensibles a la Fuerza pueden emplear estos recursos para utilizar capacidades especiales como telequinesia o conciencia de combate precognitiva. Los más poderosos usuarios de la Fuerza, como los jedi, usan con bastante frecuencia estos dados en una pugna sempiterna por mantener el equilibrio entre el Lado Luminoso y el Lado Oscuro de la Fuerza.

En **Al Filo del Imperio**, estos formidables usuarios de la Fuerza son extremadamente escasos. Aunque los personajes jugadores pueden desarrollar cierta sensibilidad con la Fuerza e incluso ejercer un leve control sobre ella, existen otros usos para este místico don aparte de los poderes de la Fuerza. Una de las aplicaciones más comunes de los dados de la Fuerza en **Al Filo del Imperio** consiste determinar la reserva inicial de Destino de los PJ al principio de cada partida (ver página 27).

A diferencia de los dados favorables y perjudiciales que se utilizan para resolver tareas, los dados de la Fuerza generan recursos que se gastan para propiciar efectos de poderes como la magnitud, el alcance o la duración. Los dados de la Fuerza y la mecánica de su uso difieren en gran medida del sistema básico de tiradas de habilidad de **Al Filo del Imperio**, y se describen con más detalle en el **Capítulo VIII: La Fuerza**.



¡LUCES, CÁMARA, ACCIÓN!

Durante el transcurso de una aventura en **Al Filo del Imperio**, los personajes se verán obligados a realizar toda clase de tareas para resolver interacciones entre PJ y PNJ, contribuir al desarrollo de la trama o protagonizar un feroz tiroteo contra mercenarios rivales. Siempre que un PJ intenta llevar a cabo una tarea cuyo resultado no está garantizado, ha de realizar una tirada de habilidad para comprobar si tiene éxito o fracasa en su intento. Para estas tiradas suelen emplearse diversos atributos del personaje como habilidades, talentos especiales y capacidades innatas.

El DJ debe dictaminar qué tipo de tirada se necesita. Una vez declarado el tipo de tirada y su dificultad, el jugador forma una reserva de dados basándose en los distintos factores implicados en la tarea. Para ello han de combinarse varias clases de dados, dependiendo de los personajes que participen en la resolución de la tarea y de la situación específica.

Una vez reunidos los dados que conforman la reserva, el jugador debe lanzarlos todos a la vez e interpretar sus resultados. Algunos de los símbolos obtenidos se anulan entre sí; otros tienen efectos acumulativos. Tras haber realizado los cálculos pertinentes, el DJ y el jugador pueden resolver la tirada de habilidad determinando si el personaje ha tenido éxito o no. La información proporcionada por los símbolos obtenidos permite describir las consecuencias de la acción y cualquier posible efecto, complicación o sorpresa adicional.

LA RESERVA DE DADOS BÁSICA

Las reglas de **Al Filo del Imperio** emplean un concepto denominado reserva de dados, que consiste en una agrupación de varios de los dados especiales utilizados para el juego (ver **Los dados** en la página 10). Aunque existen acciones más avanzadas o complejas que requieren reservas de mayor tamaño, la reserva de dados básica es muy simple y depende de tres factores: la capacidad innata del personaje, cualquier posible entrenamiento especializado y la dificultad de la tarea que intenta llevar a cabo.

Tras analizar estos tres factores en mayor profundidad, en esta sección describiremos cómo se forma y resuelve una reserva de dados básica, para luego detallar otros tipos de reservas y tiradas que quizá deban realizar los jugadores durante una partida.

CARACTERÍSTICAS

En **Al Filo del Imperio**, las capacidades innatas de un personaje están definidas por seis características: Fortaleza, Agilidad, Intelecto, Astucia, Voluntad y Presencia.

La Fortaleza y la Agilidad son una medida de las aptitudes físicas del personaje, su fuerza, flexibilidad, competencia atlética, destreza con las armas y resistencia general. El Intelecto y la Astucia determinan las facultades mentales del personaje, reflejando sus conocimientos, capacidad analítica, perspicacia y razonamiento deductivo. La Voluntad y la Presencia representan su personalidad y aplomo, así como su carisma, su fortaleza mental y su capacidad para la empatía y la interacción con los demás.

La especie del personaje establece las puntuaciones iniciales de sus características. No obstante, cada jugador tiene la oportunidad de mejorar estos valores básicos durante la creación de su PJ mediante el gasto de sus puntos de Experiencia iniciales. Cabe destacar que el aumento de características después de la creación del personaje supone una inversión considerable de tiempo de juego, y por tanto es posible que ocurra en contadas ocasiones durante el transcurso de toda una campaña. **Los jugadores deben sopesar cuidadosamente las puntuaciones de sus características y plantearse la posibilidad de invertir una parte significativa de su Experiencia inicial para mejorarlas** (en la página 33 encontrarás más información sobre la creación de un PJ).

Aunque es lógico centrarse en las características que mejor complementen las habilidades y talentos básicos del personaje (por ejemplo, es conveniente que un PJ político tenga una Presencia elevada o que un soldado posea una buena puntuación en Fortaleza), el sistema de juego permite un alto grado de flexibilidad. Los jugadores pueden romper con los estereotipos o planificar con antelación su evolución en otras carreras profesionales a lo largo de una campaña. Por ejemplo, el jugador podría decidir que su PJ piloto sea grande y musculoso, aumentando su Fortaleza en consonancia con la idea de convertirse más adelante en pistolero a sueldo o cazarrecompensas. Del mismo modo, un pirata informático con mucha Agilidad podría tener la misma soltura con su cuerpo que con una computadora, lo que quizá algún día le brinde la oportunidad de convertirse en ladrón o experto en infiltración.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS

Las puntuaciones de las características para PJ y PNJ suelen oscilar entre el 1 y el 6. Existen algunas excepciones, sobre todo en casos de seres únicos o muy poderosos (es probable que un rancor tenga una Fortaleza muy superior a la de cualquier PJ). Ciertos PNJ como Darth Vader, Yoda, Han Solo y otros individuos excepcionales del universo de *Star Wars* poseen capacidades que ningún PJ recién creado puede aspirar a alcanzar.

Un humanoide típico tiene una puntuación media de 2 en cada característica. Un 1 indica una característica débil, por debajo de lo normal. Puntuaciones de 3 ó 4 reflejan capacidades superiores a la media, mientras que una puntuación de 5 ó 6 corresponde a una aptitud excepcional con un rendimiento magnífico. Durante la creación del personaje, ninguna característica puede subir por encima de 5. Una vez en juego, el límite máximo que pueden alcanzar las características de los PJ es de 6. Cada especie posee un perfil básico de características que refleja sus puntos fuertes y debilidades. Partiendo de este perfil, las características aumentan y se mejoran durante la creación del personaje mediante la inversión de puntos de Experiencia.

Los perfiles básicos de características de las especies disponibles para los jugadores se encuentran en el **Capítulo II: Creación de personajes**. A continuación se describen las seis características.

AGILIDAD

La Agilidad mide la destreza manual del personaje, su coordinación mano-ojo y su control corporal. Un personaje con una puntuación alta de Agilidad tiene un buen sentido del equilibrio, es flexible y posee manos hábiles. La Agilidad se utiliza para diversas habilidades físicas como la Coordinación, y es esencial para habilidades de combate como Armas a distancia ligeras y Armas a distancia pesadas.

ASTUCIA

La Astucia refleja lo ingenioso, inteligente, sagaz y creativo que puede ser el individuo. Un personaje con una puntuación elevada de Astucia es espabilado, capta enseguida las señales sociales y del entorno, y puede idear rápidamente planes y tácticas a corto plazo. La Astucia se utiliza para diversas habilidades mentales como el Engaño, la Percepción y la Supervivencia.

FORTALEZA

La Fortaleza del personaje es una combinación de su fuerza bruta, su constitución y su resistencia general, así como su capacidad para aplicar estos atributos en distintas situaciones. Un personaje con una puntuación elevada de Fortaleza es robusto y se halla en buena forma física, no suele enfermar y goza de una complexión fuerte. La Fortaleza se utiliza para diversas habilidades físicas como el Atletismo y la Pelea. También sirve para determinar el umbral inicial de Heridas del personaje.

INTELECTO

El Intelecto mide la inteligencia, educación, agudeza mental y raciocinio. Un personaje con una puntuación alta de Intelecto puede extrapolar o interpolar datos, recordar detalles

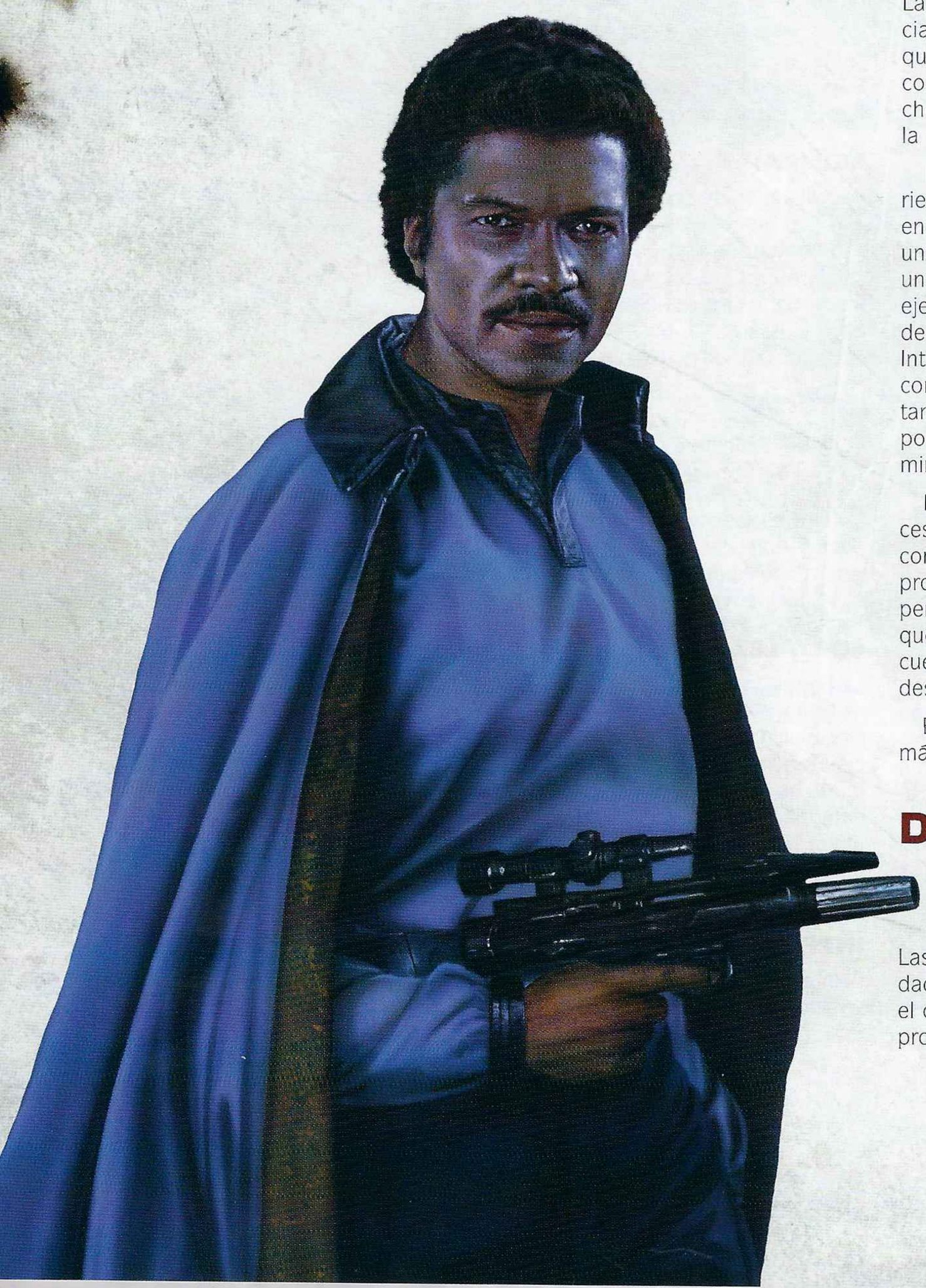
y experiencias previas, idear estrategias a largo plazo y contemplar las posibles repercusiones de acciones presentes. El Intelecto se usa en diversas habilidades mentales como Astronavegación, Computadoras y todas las de conocimientos (como Saber arcaico y Xenología).

PRESENCIA

La Presencia es una medida del encanto, carisma, autoconfianza y personalidad. Un personaje con una puntuación elevada de Presencia es un líder nato, llama la atención de todos cuando entra en una habitación, puede entablar conversación con casi cualquiera y se adapta rápidamente a los entornos sociales. La Presencia es la característica más importante para las habilidades de relaciones personales como Carisma y Liderazgo.

VOLUNTAD

La Voluntad refleja disciplina, autocontrol, fortaleza mental y convicción. Un personaje con una puntuación alta de Voluntad puede sobreponerse a la tensión y la fatiga, conserva la calma en situaciones caóticas y puede influir en individuos de carácter débil. La Voluntad se utiliza para diversas habilidades como Coacción y Alerta. También sirve para determinar el umbral inicial de Tensión del personaje.



LAS CARACTERÍSTICAS EN JUEGO

Las distintas carreras profesionales dependen de características diferentes en mayor o menor medida. Además, las características también influyen en las habilidades, en una amplia variedad de atributos y en ciertas puntuaciones derivadas. Por ejemplo, aparte de emplearse para las tiradas de Atletismo y Armas cuerpo a cuerpo, la Fortaleza también sirve para calcular el umbral inicial de Heridas del personaje y constituye la base de su valor de Protección.

Como ya se ha mencionado, las características son uno de los tres factores determinantes a la hora de crear una reserva de dados para efectuar una tirada (los otros dos son las habilidades entrenadas y la dificultad de la tarea). Para más información sobre las reservas de dados, consulta la página 15.

HABILIDADES Y ENTRENAMIENTO

Si bien las características son extremadamente importantes como base de las aptitudes de un personaje, las habilidades y el entrenamiento especializado son componentes igual de esenciales en la configuración de sus capacidades. Las habilidades representan el adiestramiento o experiencia de un personaje en acciones y tareas específicas. Aunque un personaje puede intentar prácticamente cualquier cosa sin la formación o habilidad adecuadas, resulta mucho más eficiente y capaz si está preparado para resolver la tarea en cuestión.

Las habilidades reflejan una formación específica, experiencia de primera mano o conocimientos especializados en un área concreta. Cada habilidad está gobernada por una característica, la puntuación por defecto que utiliza un personaje para realizar una tarea con esa habilidad. Por ejemplo, el Atletismo está basado en la Fortaleza, el Engaño depende de la Astucia, y la habilidad Saber arcaico utiliza el Intelecto. Un buen entrenamiento en una habilidad puede compensar una baja puntuación de característica; no obstante, los personajes más competentes son aquellos que poseen un adiestramiento adecuado y una puntuación prominente en la característica asociada.

La profesión escogida por un personaje le proporciona acceso a *habilidades profesionales*. Cada personaje empieza con entrenamiento ("rangos") en algunas de sus habilidades profesionales. Durante el transcurso de una campaña, un personaje puede aprender y mejorar cualquier habilidad que desee; no obstante, mejorar una habilidad profesional cuesta menos puntos de Experiencia que mejorar habilidades ajenas a su profesión.

En el **Capítulo III: Habilidades** se ofrece una descripción más detallada de las habilidades y sus distintas aplicaciones.

DIFICULTAD

El tercer factor que define una reserva de dados (aparte de las características y las habilidades relacionadas) es la dificultad de la tarea que se pretende llevar a cabo. Las puntuaciones de características y los rangos de habilidad añaden dados favorables a la reserva. La dificultad, por el contrario, añade dados perjudiciales que disminuyen las probabilidades de éxito. Además de la dificultad inherente

TABLA 1-3: NIVELES DE DIFICULTAD

Dificultad	Dados	Ejemplo
Simple	–	Una tarea tan básica y rutinaria que su resultado casi nunca se pone en duda. Normalmente no se necesita ninguna tirada, a menos que el DJ quiera conocer la posible magnitud del éxito o haya dados de Complicación que puedan causar algún contratiempo.
Fácil	◆	Forzar una cerradura primitiva, curar magulladuras y cortes superficiales, encontrar comida y refugio en un planeta muy frondoso o disparar a un objetivo situado a corto alcance.
Media	◆◆	Forzar una cerradura típica, suturar una herida pequeña, encontrar comida y refugio en un planeta de clima templado, disparar a un objetivo situado a alcance medio o intentar golpearlo en combate cuerpo a cuerpo.
Difícil	◆◆◆	Forzar una cerradura compleja, reducir fracturas o suturar heridas grandes, encontrar comida y refugio en un planeta muy accidentado, disparar a un objetivo situado a largo alcance.
Desalentadora	◆◆◆◆	Forzar una cerradura excepcionalmente sofisticada, practicar cirugía o injertar implantes, encontrar comida y refugio en un planeta desolado, disparar a un objetivo situado a alcance extremo.
Formidable	◆◆◆◆◆	Forzar una cerradura que tiene un mecanismo incomprensible, clonar un nuevo cuerpo, encontrar comida y refugio en un planeta sin atmósfera respirable.

a la tarea, pueden añadirse otros dados para reflejar complicaciones adicionales causadas por el entorno o por situaciones específicas.

Si bien la característica y la habilidad relevante son definidas por el personaje que intenta llevar a cabo la tarea, la dificultad de la misma debe establecerla el DJ. Hay seis niveles básicos de dificultad (aunque en el recuadro **Tareas imposibles** de la página 18 se incluye un séptimo nivel de dificultad opcional). Algunos modificadores o circunstancias pueden elevar la dificultad por encima de Formidable, siempre a discreción del DJ.

Además de proporcionar una clasificación general que define la complejidad intrínseca de una tarea, el nivel de dificultad también indica el número de dados morados de Dificultad que deben añadirse a la reserva de dados cuando se intenta realizar dicha tarea. Todo lanzamiento de dados realizado contra un nivel de dificultad prefijado para resolver una tarea se denomina "tirada".

DEFINICIÓN DE LA DIFICULTAD DE UNA TAREA

Cuando se usan para señalar la dificultad de tiradas o tareas, los niveles de dificultad se representan mediante una de las categorías definidas seguida de un número entre paréntesis que indica la cantidad de dados de Dificultad que deben añadirse a la reserva. Por ejemplo, un jugador podría enfrentarse a una **tirada Fácil (◆) de Percepción** o a un **tirada Difícil (◆◆◆) de Mecánica**. A continuación se ofrecen ejemplos más detallados de cada nivel de dificultad para que los jugadores puedan hacerse una idea de lo que representan.

TAREAS SIMPLES (–)

Una tarea Simple es algo tan básico y rutinario que su resultado casi nunca se pone en duda. En la mayoría de las tareas Simples el éxito está garantizado. Si es prácticamente imposible fracasar, ni siquiera debería realizarse una tirada; el DJ puede limitarse a declarar que el personaje lleva a cabo la tarea de manera satisfactoria. Si la situación plantea dudas acerca del resultado, entonces puede que sea necesario hacer una tirada. Por lo general esto sólo ocurre cuando se introducen Complicaciones debido a heridas, al entorno o a la presencia de oposición.

Una tarea Simple no añade ningún dado de Dificultad a la reserva de dados de la tirada de habilidad.

TAREAS FÁCILES (◆)

Una tarea Fácil representa algo que no debería entrañar muchos problemas a la mayoría de los personajes, aunque existe la posibilidad de que algo salga mal, y desde luego es posible fracasar. Un personaje medio con el entrenamiento adecuado, los recursos y las herramientas indicadas para la situación debería tener unas posibilidades de éxito razonablemente altas. Con frecuencia la magnitud o los posibles efectos adicionales son más inciertos que el propio éxito.

Una tarea Fácil añade 1 dado de Dificultad (◆) a la reserva de dados de la tirada de habilidad.

TAREAS MEDIAS (◆◆)

Una tarea Media equivale a una acción cuyo éxito es lo bastante asequible como para resultar común, pero en la que no sería raro fracasar. Un personaje con la formación, la actitud y los recursos adecuados para la situación puede confiar en un promedio de éxito ligeramente superior al de fracaso.

Una tarea Media añade 2 dados de Dificultad (◆◆) a la reserva de dados de la tirada de habilidad.

TAREAS DIFÍCILES (◆◆◆)

Una tarea Difícil exige mucho más de un personaje, y aunque es posible realizarla con éxito, es más probable fracasar en el intento. Un personaje con la formación, los recursos y las herramientas adecuadas para la situación debe aceptar el hecho de que fracasará con frecuencia si no apela al Destino ni se procura otras ventajas.

Una tarea Difícil añade 3 dados de Dificultad (◆◆◆) a la reserva de dados de la tirada de habilidad.

TAREAS DESALENTADORAS (◆◆◆◆)

Una tarea Desalentadora fuerza al personaje a los límites de su capacidad. El éxito es muy difícil de alcanzar, pero sin duda es posible. Un personaje con la formación, los recursos y las herramientas adecuadas para la situación fracasará con frecuencia, y no debería ni intentarla sin asegurarse primero cierta ayuda.

Una tarea Desalentadora añade 4 dados de Dificultad (◆◆◆◆) a la reserva de dados de la tirada de habilidad.

TAREAS FORMIDABLES (◆◆◆◆◆)

Una tarea Formidable parece casi imposible. De hecho, lo más probable es que lo sea si se intenta de manera despreocupada. Pero con una planificación cuidadosa, un personaje entrenado y bien equipado tiene alguna posibilidad de éxito. Un personaje típico fracasará prácticamente siempre que intente realizar una de estas tareas. Ni siquiera los veteranos mejor preparados consiguen superarlas con éxito en la mayoría de las ocasiones. El fracaso parece inevitable a menos que el personaje se procure una o varias ventajas, por ejemplo gastando puntos de Destino o añadiendo las bonificaciones proporcionadas por objetos, talentos o ayuda externa.

Una tarea Formidable añade 5 dados de Dificultad (◆◆◆◆◆) a la reserva de dados de la tirada de habilidad.

TAREAS IMPOSIBLES

Existen situaciones cuyas probabilidades de éxito son tan bajas que resulta imposible salir airoso de ellas. En casi todos los casos el DJ debe limitarse a declarar que la tirada falla automáticamente sin necesidad de reunir y tirar una reserva de dados.

Sin embargo, el DJ puede permitir que un PJ intente una tirada aun cuando el éxito de la tarea sea extremadamente improbable (por ejemplo, para arrojar una granada con la esperanza de extinguir un fuego, escalar una pared lisa y resbaladiza, o tratar de calmar a un rancor desbocado razonando con él). Este tipo de concesiones deben limitarse de manera exclusiva a momentos críticos en la trama de una aventura o a situaciones de vida o muerte.

Para evitar que los jugadores abusen de estas oportunidades, todo intento por realizar una tarea imposible requiere de forma automática que el jugador gaste 1 punto de Destino. Esto no le proporciona ningún beneficio aparte del derecho a intentar la tarea; además, tampoco puede gastar puntos de Destino adicionales para esta tirada. En aras de la simplicidad, una tarea imposible añade la misma cantidad de dados de Dificultad a la tirada que una tarea **Formidable (◆◆◆◆◆)**.

FORMACIÓN DE UNA RESERVA DE DADOS

Una vez definidos los tres bloques principales que conforman la reserva de dados de una tirada de habilidad, en esta sección explicaremos cómo construirla.

Cuando un personaje desea realizar alguna acción y existe la posibilidad de que fracase, el jugador que lo controla debe hacer una tirada de habilidad. Para esta tirada se utiliza la habilidad adecuada del personaje (por ejemplo, Atletismo para derribar puertas, Educación para recordar un dato o Carisma para convencer a un guardia de que le deje pasar). Cada habilidad tiene además una característica asociada (siguiendo el ejemplo anterior, Fortaleza para el Atletismo, Intelecto para la Educación y Presencia para el Carisma). Para resolver la tirada de habilidad, el jugador debe formar primero una reserva de dados.

Toda reserva de dados se compone de dos partes: la que aporta el jugador (en forma de dados de Capacidad ◆ y de Pericia ⬢) y la que añade el DJ (dados de Dificultad ◆, de Desafío ⬢, Beneficios ■ y Complicaciones ■). Ciertos factores adicionales pueden modificar el número y tipo de dados utilizados en la tirada. Al reunir una reserva de dados, antes de efectuar la tirada es preciso explicar y definir todos los aspectos de los dados aportados por ambas partes. El DJ ha de establecer el nivel de dificultad de la tarea antes de tirar los dados. Una vez lista la reserva básica, ambas partes disponen de una oportunidad para aplicar incrementos a los dados.

ADJUDICACIÓN DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

El rango de entrenamiento del personaje activo en la habilidad usada y la característica asociada a dicha habilidad son igualmente importantes en lo que respecta a la formación de una reserva de dados. El DJ y el jugador deben decidir cuál es la habilidad más adecuada para la tarea que se pretende llevar a cabo; esto determina también la característica que se utiliza para la misma. Por ejemplo, si el personaje quiere piratear un terminal de seguridad para desactivar el sistema de alarma, debe realizar una tirada de la habilidad Computadoras, que a su vez está vinculada a la característica Intelecto. Las puntuaciones de estos dos atributos determinan el número de dados de Capacidad y Pericia que se añaden a la reserva.

Cuando se han determinado la característica y la habilidad, el jugador puede empezar a formar su reserva de dados. Para ello debe comparar su rango de entrenamiento en la habilidad con su puntuación en la característica asociada.

El valor más alto de ambos es el número de dados de Capacidad que se añaden a la reserva de dados para la tirada. Acto seguido, el jugador *incrementa* varios de estos dados de Capacidad sustituyéndolos por dados de Pericia;

el número concreto de dados incrementados es igual al valor más bajo de las dos puntuaciones comparadas. Si el personaje no tiene entrenada la habilidad (es decir, no tiene ningún rango adquirido), entonces se toma automáticamente el 0 como valor más bajo, y solamente se tiene en cuenta la característica asociada. Esto también ocurre si el personaje no posee ningún rango en la característica pertinente (aunque en la práctica es casi imposible que un personaje tenga una puntuación de 0 en una característica).

EJEMPLO 1: 41–VEX

El droide 41-VEX intenta piratear un terminal de seguridad bloqueado. Para esta tirada debe utilizar la habilidad Computadoras y la característica Intelecto. 41-VEX tiene Computadoras 2 e Intelecto 3. El valor más alto corresponde a su Intelecto, así que el jugador empieza añadiendo 3 dados de Capacidad (◆ ◆ ◆) a su reserva. Su puntuación en Computadoras es más baja, por lo que incrementa ese número de dados (2) sustituyéndolos por dados de Pericia (⬢ ⬢). Para intentar esta acción, 41-VEX empieza con una reserva de 3 dados: ◆ ⬢ ⬢ (1 de Capacidad y 2 de Pericia).

EJEMPLO 2: OSKARA

Más tarde, Oskara, la cazarrecompensas twi'lek con predilección por la tecnología, se ve en la necesidad de piratear ese mismo terminal. Oskara es más ducha en las artes informáticas y posee la habilidad Computadoras con rango 3. No obstante, su puntuación en Intelecto es de sólo 2. Su habilidad es más alta, por lo que el jugador empieza añadiendo 3 dados de Capacidad (◆ ◆ ◆) a su reserva. Su Intelecto es más bajo, así que incrementa tantos dados como su valor (2), convirtiéndolos en dados de Pericia (⬢ ⬢). Para intentar esta acción, Oskara parte de una reserva básica de 3 dados: ◆ ⬢ ⬢ (1 de Capacidad y 2 de Pericia).

EJEMPLO 3: LOWHHRICK

Finalmente, Lowhhrick, el temperamental pistolero wookiee a sueldo, intenta eludir el mismo terminal de seguridad. El wookiee tiene Intelecto 2, pero carece de rangos de entrenamiento en Computadoras. Su mayor puntuación es por tanto su Intelecto, por lo que el jugador empieza añadiendo 2 dados de Capacidad (◆ ◆) a su reserva. Dado que no posee rangos en la habilidad Computadoras, ese valor se considera 0 y en consecuencia no se incrementan dados de Capacidad a dados de Pericia. Para intentar esta acción, Lowhhrick parte de una reserva básica de sólo 2 dados: ◆ ◆ (2 dados de Capacidad).

Nótese que tanto 41–VEX como Oskara empiezan con el mismo tamaño y tipo de reserva, pese al hecho de que sus rangos en Computadoras y sus puntuaciones de Intelecto son diferentes. El sistema de juego permite que un personaje compense su falta de aptitud innata mejorando su entrenamiento en las habilidades (y viceversa).



ADJUDICAR LA DIFICULTAD DE LA TAREA

Tras determinar la habilidad y característica necesarias para intentar la tarea, el DJ debe estimar su dificultad consultando la **Tabla 1–3: Niveles de dificultad** (página 17). El nivel de dificultad de la tarea determina el número de dados de Dificultad que el jugador debe añadir a su reserva. Por ejemplo, una tirada de habilidad de dificultad **Media (◆◆)** requiere que el jugador añada 2 dados de Dificultad a su reserva de dados.

En ciertos casos el DJ puede *incrementar* algunos de estos dados de Dificultad retirándolos de la reserva y sustituyéndolos por la misma cantidad de dados de Desafío. Los dados de Dificultad suelen incrementarse a dados de Desafío cuando el personaje se enfrenta a un rival capacitado, ante circunstancias especialmente adversas o cuando se gastan puntos de Destino para aumentar la dificultad de una tirada.

Una vez fijado el nivel de dificultad de la tarea, el DJ añade los correspondientes dados de Dificultad a la reserva de dados de la acción. Si no hay más factores que influyan en el resultado del intento, la reserva de dados ya está completa y pueden tirarse todos para determinar el éxito o fracaso del personaje, así como los posibles efectos secundarios.

EJEMPLO: ASIGNAR LA DIFICULTAD

Siguiendo con los ejemplos anteriores, el DJ consulta la tabla de niveles de dificultad. Decide que el terminal es un modelo obsoleto y que la seguridad es bastante laxa en esa zona, por lo que adjudica una dificultad **Media (◆◆)** a la tarea. Esto añade 2 dados de Dificultad a la reserva de cada jugador para sus intentos de sortear los sistemas de seguridad del terminal.

MODIFICACIÓN DE LA RESERVA

Si no hay más eventos o circunstancias que influyan en la resolución de una tarea, la reserva de dados básica puede estar formada exclusivamente por las puntuaciones de habilidad y característica del personaje enfrentadas a la dificultad impuesta por el DJ. Sin embargo, en una ambientación tan variada y trepidante como la de *Star Wars* toda situación tiene circunstancias. De hecho, si una acción es lo bastante importante como para requerir la formación y tirada de una reserva de dados, existe una buena posibilidad de que haya otros factores implicados.

Estos factores adicionales pueden afectar o modificar de distintas maneras una reserva de dados. Los cambios más habituales suelen consistir en añadir, incrementar, rebajar y quitar dados. Estas modificaciones pueden ser aplicadas por los jugadores, por el DJ o simplemente por exigencias lógicas en base al entorno y a la situación. Existen muchas razones por las que deba modificarse la reserva de dados: obstrucciones del terreno, mala iluminación, ventajas tácticas, tiempo límite, calidad del equipo, talentos especiales, aptitudes profesionales, gasto de puntos de Destino o heridas críticas. En las siguientes secciones se describen con más detalle estas modificaciones.

También es importante destacar que, cuando hay que modificar una reserva de dados, los jugadores deben llevar a cabo los cambios en un orden específico. En primer lugar han de formar la reserva básica. A continuación, y siempre que sea necesario hacerlo, se añaden dados adicionales, luego se incrementan dados, después se rebajan y por último se quitan.

AÑADIR DADOS

Una forma de modificar la reserva de dados básica consiste en añadir dados para reflejar condiciones ambientales o ventajas y desventajas varias. Esto se hace sobre todo con dados de Beneficio y Complicación. Como regla general, se añade 1 Beneficio ■ a la tirada por cada circunstancia favorable que aumente las probabilidades de éxito del personaje, y se añade 1 Complicación ■ por cada desventaja o impedimento que menoscabe el éxito.

Normalmente basta un único Beneficio ■ para representar las ventajas proporcionadas por utilizar equipo útil, disponer de tiempo suficiente, hallarse en mejor posición o contar con el factor sorpresa. Si son aplicables más de una de estas situaciones propicias, el DJ puede añadir varios dados de Beneficio a la reserva.

De igual modo, una sola Complicación ■ suele bastar para reflejar el impacto de efectos perjudiciales o adversos como una iluminación deficiente, pertrechos de mala calidad, un entorno hostil o distracciones externas. Si son aplicables varias de estas situaciones desfavorables, el DJ puede añadir varios dados de Complicación a la reserva.

Es importante señalar que, aunque estos dados son básicamente versiones opuestas en cuanto a su uso, *los Beneficios y las Complicaciones no se anulan mutuamente*. Si la situación requiere 2 dados de Beneficio y 1 dado de Complicación, deben añadirse los 3 dados (■■■) a la reserva.

Los Beneficios y las Complicaciones son recursos comunes que todos los jugadores pueden usar para destacar los elementos más importantes de la trama. Se anima a los jugadores a que describan con detalle sus acciones y señalen las ventajas y desventajas que puedan influir en una determinada acción.

Algunos objetos de equipo pueden añadir dados de Beneficio a una reserva para reflejar su calidad superior; también hay talentos que añaden dados de Beneficio a una reserva para representar un adiestramiento especial que puede aplicarse a la situación actual. Y a la inversa, algunos efectos pueden imponer específicamente dados de Complicación, como pueden ser los efectos definidos de una herida crítica o la penalización que acarrea el uso de herramientas de mala calidad para una tarea delicada.

Aunque los jugadores pueden sugerir Beneficios y Complicaciones, el DJ tiene la última palabra en lo que respecta al tipo y cantidad de dados que se añaden a una reserva. Para ello cuenta con las prácticas directrices contenidas en este manual, pero también ha de apelar al sentido común basándose en la escena y en las acciones que se han descrito. El recuadro **Dados favorables y perjudiciales** de la página 9 recoge algunos ejemplos de los tipos de situaciones que pueden justificar el añadido de Beneficios y Complicaciones.

EJEMPLO: AÑADIR ◻ Y ■

Siguiendo con el ejemplo de la computadora, la escena podría haberse descrito de tal modo que el personaje deba intentar la tarea bajo un intenso fuego enemigo (una desventaja) y después de haberse roto la muñeca (otra desventaja). Por suerte, el personaje había conseguido anteriormente un fragmento del algoritmo de codificación del terminal (una ventaja). Teniendo en cuenta esta puesta en escena, el DJ decide añadir 2 Complicaciones y 1 Beneficio (■ ■ ◻) a la reserva de dados del personaje.

INCREMENTAR Y REBAJAR DADOS

Además de añadir dados a la reserva, ciertos efectos de juego incrementan dados volviéndolos más potentes o bien los rebajan a versiones inferiores. El incremento y la rebaja de dados suele ocurrir cuando uno de los implicados invierte un punto de Destino en una tirada. Algunos talentos o capacidades especiales también pueden permitir que un personaje incremente o rebaje dados.

INCREMENTAR DADOS

El incremento de dados es una mecánica específica de los dados de Capacidad y Dificultad. Estos son los dos únicos tipos de dados que se pueden incrementar. Cuando se incrementa un dado de Capacidad ◆, se sustituye por un dado de Pericia ⬢. Para incrementar un dado de Dificultad ◆, se reemplaza por un dado de Desafío ⬢.

Cuando un talento o efecto de juego requiere que se incrementen dados, el jugador afectado debe determinar primero cuántos dados tiene que incrementar. Una vez hecho esto, retira de su reserva esa cantidad de dados de Capacidad ◆ o de Dificultad ◆ y los sustituye por el mismo número de dados de Pericia ⬢ o de Desafío ⬢. Siempre que un efecto indique la necesidad de incrementar dados, se especificará el tipo de dados que debe incrementarse (ya sea Capacidad ◆ o Dificultad ◆).

INCREMENTAR MÁS DADOS DE LOS DISPONIBLES

Puede que se den situaciones en las que un jugador necesite incrementar dados de Capacidad a dados de Pericia, pero no queden de los primeros en la reserva. En estos casos el jugador debe llevar a cabo los siguientes pasos. En primer lugar se cuenta el número de dados que quedan por incrementar. Después emplea uno de estos incrementos para añadir 1 dado de Capacidad ◆ adicional a la reserva. Si todavía quedan incrementos pendientes, utiliza otro de ellos para incrementar el dado de Capacidad ◆ recién añadido a dado de Pericia ⬢. Este proceso se repite hasta que se hayan aplicado todos los incrementos potenciales.

Del mismo modo, si un jugador necesita incrementar dados de Dificultad a dados de Desafío pero no quedan más dados de los primeros en la reserva, se sigue el mismo procedimiento: primero se añade 1 dado adicional de Dificultad ◆, y si después todavía quedan incrementos pendientes, este dado de Dificultad ◆ se sustituye por uno de Desafío ⬢, y así hasta haber aplicado todos los incrementos necesarios.

REBAJAR DADOS

Rebajar dados también es una mecánica específica, y se aplica únicamente a los dados de Pericia y de Desafío. Cuando se rebaja un dado de Pericia ⬢, se convierte en un dado de Capacidad ◆. Para rebajar un dado de Desafío ⬢ basta con sustituirlo por un dado de Dificultad ◆.

Cuando un talento o efecto de juego requiere que se rebajen dados, el jugador afectado debe determinar primero cuántos dados tiene que rebajar. Una vez hecho esto, retira de su reserva esa cantidad de dados de Pericia ⬢ o de Desafío ⬢ y los sustituye por el mismo número de dados de Capacidad ◆ o de Dificultad ◆. Siempre que un efecto indique la necesidad de rebajar dados, se especificará el tipo de dados que debe rebajarse (ya sea Pericia ⬢ o Desafío ⬢).

¿AUMENTAR, INCREMENTAR O AÑADIR?

Pueden darse casos en los que el DJ no tenga claro si la situación requiere aumentar el nivel de dificultad, añadir dados a la reserva o incrementar algunos de los que ya la conforman. La dificultad debe fijarse en función de la tarea, y no de las circunstancias en las que se realiza el intento específico por completarla. Por lo general, una vez establecido el nivel de dificultad, permanecerá inalterado sin importar quién, qué, cuándo ni por qué se lleva a cabo la tarea.

No suele ser necesario incrementar ni rebajar dados a menos que lo indique una regla o capacidad concreta. Estas situaciones vienen definidas por las aptitudes individuales, y normalmente no dependen del arbitrio del DJ.

Si las circunstancias de esta ejecución particular de la tarea son únicas, entonces el DJ puede dictaminar que se añadan Beneficios o Complicaciones. Los dados añadidos deben reflejar aquellos elementos por los que este intento concreto es especial. Como norma general, si el DJ opina que existen factores singulares que pueden modificar el resultado de una tirada de habilidad, debe plantearse el uso de Beneficios y Complicaciones.

INCREMENTAR Y REBAJAR CAPACIDADES Y DIFICULTADES

Ciertas reglas pueden precisar que un jugador incremente o rebaje la Capacidad o Dificultad de una reserva de dados. Por ejemplo, el talento Esquiva permite al personaje incrementar la Dificultad de una tirada de combate en una cantidad específica. Incrementar o rebajar la Capacidad de una reserva significa incrementar dados de Capacidad ◆ a dados de Pericia ⬢, o bien rebajar dados de Pericia ⬢ a dados de Capacidad ◆. De igual modo, el incremento o rebaja de la Dificultad de una reserva significa que se deben incrementar dados de Dificultad ◆ a dados de Desafío ⬢, o bien rebajar dados de Desafío ⬢ a dados de Dificultad ◆. Nótese el uso de mayúsculas iniciales para Capacidad y Dificultad en estos casos, lo que denota una referencia expresa a esos tipos de dados en lugar de constituir usos generalizados de ambas palabras.

DIFERENCIA ENTRE INCREMENTAR Y AUMENTAR

Incrementar los dados de Dificultad (◆) de una reserva no es lo mismo que *aumentar* la dificultad de una tirada de habilidad. El aumento o la reducción de la dificultad no es más que una medida del número de dados de Dificultad (◆) que deben añadirse a la reserva inicial, tal y como se explica con más detalle en la página 20. El incremento de dados de Dificultad (◆) a dados de Desafío (●) suele deberse al efecto de alguna capacidad especial o a la inversión de puntos de Destino por parte de uno de los personajes implicados en la tarea.

REBAJAR MÁS DADOS DE LOS DISPONIBLES

Puede que se den situaciones en las que el jugador necesite rebajar dados de Pericia ⬢ a dados de Capacidad ◆, o bien dados de Desafío ● a dados de Dificultad ◆. Si todos los dados de estos tipos ya están en sus versiones rebajadas, se ignoran todas las rebajas pendientes.

INCREMENTOS Y REBAJAS EN LA MISMA RESERVA

Ciertas combinaciones de reglas pueden requerir incrementos y rebajas simultáneas en una misma reserva de dados. Cuando esto ocurre, todos los incrementos se resuelven en primer lugar, y a continuación se aplican todas las rebajas. Esto es muy importante, ya que los incrementos pueden hacer que se añadan dados a la reserva.

QUITAR DADOS

Así como algunos efectos añaden Beneficios □ o Complicaciones ■ a una reserva, otros eliminan dados antes de que se realice la tirada. Con frecuencia esto se debe a talentos de personajes que quitan dados de Complicación ■ de una reserva de dados, con objeto de reflejar la pericia del personaje a la hora de ignorar distracciones menores o superar obstáculos que perjudicarían sobremanera a individuos menos experimentados. Asimismo, un enemigo hábil podría poseer un talento que eliminase dados de Beneficio □ de las tiradas de habilidad efectuadas contra él.

La descripción del talento o efecto en cuestión indica las circunstancias que deben darse para sustraer dados, así como el número y tipo de dados que han de quitarse. Si alguna regla permite quitar más dados de un tipo de los que hay presentes en la reserva, se eliminan todos los que sea posible retirar y el resto se ignoran.

Solamente pueden quitarse dados de una reserva después de haber añadido los que sean necesarios y tras haber aplicado todos los incrementos y las rebajas de dados.

CÓMO INTERPRETAR LA RESERVA

Después de tirar los dados, los jugadores analizan los resultados obtenidos para resolver el desenlace de la tarea. Lo primero que debe determinarse es si la tirada ha tenido éxito o no. Luego los jugadores pueden comprobar si se producen efectos secundarios, ya sean positivos, negativos o incluso ambos.

ÉXITOS Y FALLOS

Si una tirada de habilidad genera tanto Éxitos ✲ como Fallos ➤, deben compararse ambos totales. Cada símbolo de Fallo ➤ anula 1 símbolo de Éxito ✲. Cuando todos los símbolos de Fallo ➤ hayan anulado símbolos de Éxito ✲, en la reserva de dados quedarán 1 o varios Éxitos ✲, 1 o varios Fallos ➤, o ninguno de estos resultados.

Al llevar a cabo este procedimiento es preciso recordar que cada símbolo de Triunfo ⊕ también aporta 1 Éxito ✲ a la reserva además de sus propios efectos, aunque este Éxito ✲ aportado puede verse anulado por 1 símbolo de Fallo ➤ de la forma habitual. Del mismo modo, los símbolos de Desesperación ▽ se cuentan como Fallos ➤ aparte de sus propios efectos, y por lo tanto pueden anular Éxitos ✲.

Si todos los Éxitos ✲ y Fallos ➤ de la tirada se anulan entre sí, o si únicamente sobran Fallos ➤ tras las anulaciones, entonces el personaje ha fallado la tirada. Pero si queda al menos 1 Éxito ✲, el personaje habrá superado la tirada. *Recuerda: para superar con éxito una tirada de habilidad, debe quedar al menos 1 símbolo de Éxito ✲.*

VENTAJAS Y AMENAZAS

También puede ocurrir que una tirada de habilidad genere símbolos de Ventaja ❍, símbolos de Amenaza ⊗ o ambos. El jugador ha de sumar todos los símbolos de Amenaza ⊗ obtenidos y comparar la suma con el total de símbolos de Ventaja ❍. Cada Amenaza ⊗ anula 1 Ventaja ❍. Después de que todas las Amenazas ⊗ obtenidas hayan anulado todas las Ventajas ❍ posibles, en la reserva de dados sólo quedarán 1 o varios símbolos de Ventaja ❍, 1 o varios símbolos de Amenaza ⊗, o bien ninguno de los dos tipos (si se han anulado todos entre sí).

La presencia de símbolos netos de Ventaja ❍ indica que se produce algún beneficio o efecto secundario favorable. Por el contrario, si queda al menos 1 símbolo de Amenaza ⊗, tiene lugar algún suceso perjudicial o complicación con la tirada. Si todas las Ventajas ❍ y Amenazas ⊗ se anulan mutuamente, no ocurre nada. Esta posibilidad de que ocurra un efecto favorable o perjudicial se da independientemente del éxito o fracaso en la tarea.

Las Ventajas y Amenazas pueden emplearse para activar una gran diversidad de efectos paralelos. Normalmente el jugador que ha realizado la tirada de habilidad puede elegir cómo gastar las Ventajas, por ejemplo para usar la propiedad especial de un arma, llevar a cabo una maniobra adicional o quizá recuperar un poco de Tensión. Las distintas armas, talentos y objetos de equipo pueden tener usos especiales para las Ventajas.

Las Amenazas suele gastarlas el DJ para imponer algún tipo de traba; cuanto mayor es este perjuicio, más Amenazas se requieren para activarla. La Amenaza puede tener diversos efectos paralelos a la resolución de la tarea, como prolongarla más de lo esperado, causar Tensión, brindar una oportunidad a un adversario, derribar al personaje o exponerlo a algún efecto del entorno. Los distintos talentos, entornos y adversarios pueden tener usos especiales para las Amenazas.

Para saber más sobre cómo aprovechar las Ventajas o padecer las Amenazas, consulta la página 204 y 205.

TRIUNFO Y DESESPERACIÓN

Estos dos símbolos representan efectos mucho más potentes que los anteriores. El Triunfo ⊕ y la Desesperación ▽ son casos especiales y se resuelven de un modo ligeramente distinto a los demás símbolos. A diferencia de los Éxitos y los Fallos (✲ y ➤), o las Ventajas y las Amenazas (❍ y ⊗), los símbolos de Triunfo ⊕ y Desesperación ▽ no se anulan entre sí. En vez de eso, señalan que se ha producido alguna circunstancia especialmente positiva o desafortunadamente adversa.

Cabe señalar que una tirada de habilidad puede arrojar al mismo tiempo símbolos de Triunfo ⊕ y Desesperación ▽. Si se da este caso, *ambos resultados se interpretan por separado*. Como ocurre con las Amenazas, se puede superar una tirada de habilidad que ejerza un efecto de Desesperación, o bien fallarla disfrutando de un efecto de Triunfo. Si quieres saber más sobre las aplicaciones específicas de Triunfos y Amenazas, consulta la página 204 y 205.

TRIUNFO ⊕

Un símbolo de Triunfo ⊕ tiene dos efectos. En primer lugar, cada Triunfo ⊕ también cuenta como 1 Éxito ✲. En segundo lugar, un resultado de Triunfo indica un beneficio inesperado o un efecto secundario significativamente favorable relacionado con la tarea. Muchas armas y talentos poseen efectos especiales que pueden activarse con un Triunfo. Por lo demás, el escenario o el propio DJ pueden tener otras opciones para el uso de los Triunfos. Es esencial tener presente que, si bien cada símbolo de Triunfo ⊕ añade 1 Éxito ✲ a la reserva, la presencia de símbolos de Triunfo ⊕ no equivale a superar de forma automática una tirada de habilidad.

Una forma de ver los Triunfos es como una versión mejorada y más potente de las Ventajas. Por ejemplo, 1 solo símbolo de Triunfo ⊕ puede activar la propiedad especial de cualquier arma o infligir una herida crítica, efectos que normalmente requieren varios símbolos de Ventaja ❍. O bien, dado que las Ventajas pueden hacer que un personaje recupere Tensión, en la situación apropiada 1 Triunfo podría permitir la recuperación de 1 Herida.

DESESPERACIÓN ▽

Un símbolo de Desesperación ▽ también tiene dos efectos. En primer lugar, cada Desesperación ▽ también cuenta como 1 Fallo ➤. En segundo lugar, un resultado de Desesperación indica una consecuencia desafortunada, un percance

considerable o un efecto terriblemente adverso relacionado con la tarea. Las capacidades de un adversario, el entorno o la descripción del encuentro pueden ofrecer distintas opciones para usar la Desesperación. Por lo demás, el DJ debe adjudicar los resultados de los símbolos de Desesperación basándose en la situación. Es esencial tener presente que, si bien cada símbolo de Desesperación añade 1 Fallo a la reserva, la presencia de símbolos de Desesperación no equivale a fallar de forma automática una tirada de habilidad.

Una forma de ver la Desesperación es como una versión mejorada y más potente de las Amenazas. Por ejemplo, 1 solo símbolo de Desesperación puede activar efectos que normalmente requieran varios símbolos de Amenaza. Por otra parte, la Desesperación puede ser lo bastante drástica como para infligir Heridas en vez de Tensión si un objeto importante del equipo se rompe, un arma se encasquilla o se queda sin munición, etc. Y si se combina con un fracaso en la tirada, la granada que acaba de arrojarse podría caer junto al objetivo equivocado.

UN SINFÍN DE POSIBILIDADES

Teniendo en cuenta la posibilidad de éxito o fracaso, además de la miríada de efectos secundarios potenciales generados por las múltiples combinaciones de Ventajas, Amenazas, Triunfos y Desesperaciones, no hay dos tiradas de habilidad iguales. Existen centenares de resultados posibles para casi todas las tiradas. Un personaje puede alcanzar un éxito absoluto sin ningún inconveniente, una victoria pírrica con algunas ventajas o un éxito moderado con consecuencias favorables pero empañado por una Desesperación. Del mismo modo, una tirada fallida puede acarrear un mínimo consuelo si se obtienen Ventajas o Triunfos, pero también dar pie a una situación catastrófica en la que el fracaso vaya acompañado de Amenazas y Desesperación.

Esta ingente cantidad de variables brinda numerosas oportunidades para narrar secuencias y escenas de acción verdaderamente memorables. Tanto el DJ como los jugadores deben aprovechar estas oportunidades para interpretar los símbolos de modos que estimulen el desarrollo de la trama con detalles y efectos especiales con el fin de propiciar escenas espectaculares.

OTROS TIPOS DE TIRADAS

La tirada de habilidad estándar con una reserva de dados básica puede utilizarse para resolver la inmensa mayoría de las tareas que surjan en una partida. Sin embargo, hay situaciones específicas que requieren procedimientos un poco diferentes. Además de la tirada de habilidad normal, en las reglas de **Al Filo del Imperio** también se utilizan tiradas enfrentadas, tiradas competitivas y tiradas asistidas.

Las **tiradas enfrentadas** se usan a menudo cuando el éxito o fracaso de la tarea se ve influenciado en gran medida por la intervención de un adversario. Las **tiradas competitivas** pueden utilizarse cuando dos o más personajes realizan la misma tarea para comprobar cuál de ellos lo hace mejor. Las **tiradas asistidas** son sencillamente variaciones de las anteriores, pero realizadas por dos o más personajes que cooperan para resolver una tarea.

TIRADAS ENFRENTADAS

Algunas tareas son más difíciles de realizar porque hay alguien tratando de impedir activamente el éxito del personaje. De igual modo, una tarea puede verse influenciada si un personaje intenta exceder o superar a otro. Por ejemplo, un presunto ladrón miente al gobernador local al afirmar que no tuvo nada que ver con el robo de suministros médicos; la tirada de Engaño del ladrón puede verse enfrentada a la Alerta del gobernador.

Las tiradas enfrentadas son pertinentes cuando una tarea implica una oposición directa a otra que está siendo realizada por otro personaje, o bien cuando el personaje activo trata de pasar inadvertido o no ser detectado por otros.

Las tiradas enfrentadas añaden y posiblemente a la reserva de dados, de un modo similar a las tiradas corrientes. Sin embargo, en vez de asignar un nivel de dificultad general a una tirada enfrentada, para determinar su dificultad se realiza una comprobación rápida entre las puntuaciones de habilidad y característica del personaje activo y las del personaje enfrentado.

La reserva de dados del personaje activo se forma siguiendo el procedimiento habitual, utilizando y quizá incrementando algunos de ellos a , dependiendo de sus puntuaciones en la habilidad y la característica utilizadas. A continuación, el personaje que se le opone añade y en función de sus puntuaciones en la característica y la habilidad relevantes. El valor más alto de estas dos puntuaciones de la oposición equivale al número de que se añaden a la reserva del jugador activo, mientras que el valor más bajo indica cuántos de estos dados deben incrementarse a (ver **Incrementar dados** en la página 21).

EJEMPLO: TIRADAS ENFRENTADAS

Por ejemplo, el contrabandista Pash intenta eludir discretamente a una patrulla de guardias de seguridad. Pash tiene Agilidad 4 y Sigilo 2, por lo que reúne una reserva inicial de 4 dados de Capacidad, 2 de los cuales incrementa a dados de Pericia ( ). Los guardias de seguridad tienen Astucia 2 y Percepción 1. Por lo tanto, como fuerza opuesta añaden 2 dados de Dificultad a la tirada de Pash, 1 de los cuales se incrementa a dado de Desafío ( ). Si no hay más factores que deban tenerse en cuenta, Pash realizará la tirada de habilidad con estos dados: .

TIRADAS COMPETITIVAS

En ocasiones, varios individuos persiguen un mismo objetivo de forma simultánea o desean comprobar cuál de ellos realiza mejor una acción determinada. Cuando varios personajes intentan llevar a cabo la misma tarea y es necesario averiguar cuál de ellos lo consigue antes, cuál lo hace mejor o cualquier otra medida del resultado, debe realizarse una tirada competitiva.

Por ejemplo, dos personajes compiten en un concurso amistoso de pulsos que se celebra en la cantina local. Ambos tienen el mismo objetivo: ganar la competición doblegando el brazo de su adversario. En este caso se requiere una tirada competitiva para comprobar cuál de ellos vence a su rival. También se realizarían tiradas competitivas si varios pilotos recorren el carrera Kessel, para ver quién lo recorre en el mejor tiempo, o si dos políticos pugnan por meterse en el bolsillo a una multitud indecisa durante una audiencia del consejo.

Para resolver una tirada competitiva, el DJ asigna un nivel de dificultad a la tarea y luego todos los personajes involucrados realizan una tirada de habilidad con la dificultad adjudicada. Es importante anotar el número de Éxitos ✲ obtenidos en cada tirada. El personaje que saque mayor número de Éxitos ✲ gana la competición. Si ninguno de ellos supera la tirada, no habrá ganado ningún personaje y la tirada se zanja con un empate. Si varios personajes obtienen la misma cantidad de Éxitos ✲, gana el que haya obtenido más Triunfos ⊕. Si el empate persiste, el personaje que haya sacado más Ventajas ❨❩ es declarado vencedor. En estas situaciones, los símbolos ❨❩ y ⊕ siguen proporcionando sus efectos habituales además de proporcionar un criterio de desempate.

Si los personajes siguen empatados después de evaluar todas estas opciones, la tirada competitiva resulta en tablas. En este caso el DJ debe elegir un único vencedor; puede dictaminar que todas las partes empatadas han perdido, pedir otra tirada competitiva para resolver el desempate o buscar cualquier otro medio de dirimir el conflicto.

EJEMPLO: TIRADAS COMPETITIVAS

La cazarrecompensas twi'lek Oskara y el pistolero a sueldo wookiee Lowhhrick se enfrentan en un concurso amistoso de chupitos. Los jugadores deciden jugar en serio y optan por una botella de brandy corelliano, un licor notoriamente fuerte. El DJ estipula que para resistir los efectos del alcohol se requiere una **tirada Difícil (◆◆◆) de Aguante**. Oskara tiene Fortaleza 3 y Aguante 1, mientras que Lowhhrick tiene Fortaleza 4 y Aguante 3. Oskara saca ✲ ✲ ❨❩ ❨❩. A pesar de su constitución superior, Lowhhrick sólo obtiene ✲ ⊕ ⟨⟩ ⟨⟩ ⟨⟩. El wookiee gana la tirada competitiva por el desempate a Triunfos (ya que cada ⊕ también se cuenta como Éxito). Oskara debe resolver también sus 2 ❨❩, mientras que Lowhhrick ha de lidiar con las consecuencias de sus 3 ⟨⟩. Una posible interpretación de lo ocurrido sería que Lowhhrick, pese a haber ganado el concurso, se despierta a la mañana siguiente con una resaca espantosa, mientras que Oskara duerme a pierna suelta y se levanta como nueva.

TIRADAS ASISTIDAS

Algunas tareas son tan importantes o desafiantes que para completarlas se precisa ayuda (o al menos es bienvenida). Por suerte, los personajes pueden cooperar entre sí para realizar diversas tareas. Durante la modalidad de juego narrativo, prestar ayuda para una tarea es fácil: basta con que el jugador explique cómo piensa colaborar su personaje. Si ofrece una explicación razonable, el DJ puede permitir la tirada asistida. Se pueden proporcionar dos tipos de ayuda para una tirada asistida: experta e inexperta.



AYUDA EXPERTA

La asistencia produce mejores resultados cuando el que presta ayuda proporciona ideas o experiencia adicional a la tarea. Cuando un personaje que posee una puntuación más alta en la característica o habilidad apropiada presta ayuda a otro personaje, la reserva de dados puede utilizar el valor de la característica de uno de ellos y la habilidad del otro.

EJEMPLO: AYUDA EXPERTA

El droide colono 41–VEX ayuda al contrabandista Pash con una tirada de Astronavegación para programar una serie de coordenadas hiperespaciales. Pash tiene Intelecto 2 y Astronavegación 3, mientras que 41–VEX posee Intelecto 3 y Astronavegación 1. El jugador que va a hacer la tirada decide utilizar el Intelecto de 41–VEX (3) y la puntuación en Astronavegación de Pash (3), por lo que su reserva de dados queda así: ⬡⬡⬡.

AYUDA INEXPERTA

Si la puntuación de la característica o habilidad del personaje que presta la asistencia no es mayor que la del personaje activo (y por tanto ninguna de ellas le supone beneficio alguno), el DJ puede añadir ■ a la reserva de dados para representar el hecho de que toda ayuda adicional resulta mínimamente provechosa.

EJEMPLO: AYUDA INEXPERTA

Más tarde, es 41–VEX quien necesita la ayuda de Pash para curar las heridas de un compañero de tripulación. El droide tiene Intelecto 3 y Medicina 3; el Intelecto de Pash es de 2 y carece de rangos en Medicina. El contrabandista no puede proporcionar ayuda experta a 41–VEX, por lo que éste añade 1 dado de Beneficio a su tirada de habilidad para reflejar los esforzados intentos de Pash por servirle de ayuda. Su reserva de dados queda por tanto así: ⬡⬡⬡■.

LIMITACIONES A LA ASISTENCIA

El DJ puede imponer ciertas condiciones o requisitos para que se pueda ofrecer este tipo de asistencia. Si se trata de curar una herida, el personaje que ayuda debe estar junto al herido; para colaborar en la traducción de un holocrón, puede que el personaje asistente necesite acceso a su contenido.

Por lo general, solamente puede proporcionar asistencia un personaje. Sin embargo, el DJ puede decidir que ciertas situaciones permitan la participación de varios individuos. En estos casos, sólo uno de los personajes que prestan ayuda puede ofrecer sus puntuaciones de característica y habilidad; los demás únicamente aportarán ■ a la tirada.

ASISTENCIA Y TIEMPO

En encuentros estructurados y combates, en los que la iniciativa y el orden de actuación de los personajes cobran mayor importancia, es posible proporcionar asistencia llevando a cabo la maniobra de prestar ayuda. Esta maniobra permite a un aliado beneficiarse de la asistencia brindada por un personaje que esté a distancia de interacción, beneficio que repercutirá en su próxima tirada de habilidad. Esta asistencia solamente dura hasta la siguiente activación del personaje que recibe la ayuda.

Para más información sobre la maniobra de prestar ayuda, consulta el **Capítulo VI: Conflicto y combate**.

OTROS CONCEPTOS IMPORTANTES

Además de los conceptos fundamentales que ya se han explicado en este capítulo, hay otros que enriquecen el juego, contribuyen al desarrollo de las tramas y ayudan a los PJ a superar las adversidades. En esta sección se describen varios de estos conceptos esenciales, incluidos los talentos de personajes, los puntos de Destino, las Obligaciones, los puntos de Experiencia y diversos atributos derivados como los umbrales de Heridas y Tensión.

TALENTOS

Así como las habilidades de un personaje representan conocimientos, disciplinas prácticas o aplicaciones de su propia experiencia en un área concreta, los talentos son una clase de aptitud especial bastante más amplia. Los talentos representan diversos trucos, técnicas y cualidades que los personajes desarrollan a lo largo de sus carreras profesionales, aunque también pueden reflejar su firme determinación de conseguir lo que se proponen. Cada talento es una aptitud especial diferente que proporciona al PJ una ventaja en determinadas situaciones.

En contraposición a las características y habilidades, que son bastante universales (todos los personajes tienen seis características y pueden acceder a cualquier habilidad), los talentos son mucho más específicos. Cada profesión está definida por una serie de talentos exclusivos agrupados en un formato denominado árbol de talentos. Estos árboles de talentos representan especializaciones dentro de cada profesión, y sirven para distinguir a los personajes que progresan por distintas ramas de un mismo oficio.

Los talentos se dividen en varias categorías, y pueden ser activos o pasivos. Los talentos activos suelen requerir que el jugador declare la intención de su personaje de utilizarlos. Algunos talentos activos tienen asociado un coste o requisito previo, como por ejemplo invertir 1 punto de Destino, sufrir Tensión o usarlo como parte de una acción de ataque. Otros talentos son pasivos, lo que significa que siempre están en vigor y no hace falta que el jugador los active. Los talentos pasivos proporcionan su beneficio de manera constante o se activan automáticamente en determinadas circunstancias.

Algunos talentos pertenecen a una serie de talentos relacionados entre sí. Estos pueden aparecer como versiones mejoradas de talentos de menor nivel, o bien como talentos idénticos que se adquieren múltiples veces para aprovechar su carácter acumulativo. En el primer caso, la versión mejorada de un talento sustituye por completo a la de inferior nivel. En el segundo caso, el talento se cuantifica con una serie de rangos; cada vez que se adquiere el mismo talento, aumenta su rango y con él la magnitud de sus efectos.

La mayoría de los talentos son exclusivos de la profesión de un personaje. Los árboles de talentos simbolizan el proceso natural de aprendizaje y experiencia que sigue un personaje a lo largo de sus aventuras. Están divididos en cinco categorías; las más altas otorgan las aptitudes más extraordinarias de la profesión. Varios de los talentos pueden aparecer en varias especializaciones, pero en diferentes categorías y con distintos costes. También existen árboles de talentos especiales, como el de Sensibilidad a la Fuerza, que no están vinculados a ninguna profesión concreta, pero que por lo demás se utilizan del mismo modo.

El **Capítulo IV: Talentos** contiene una descripción completa de cada talento y explica cómo se utilizan en el juego.

PUNTOS DE DESTINO

Los PJ están hechos de una pasta diferente a la mayoría de los PNJ que pueblan la galaxia. No sólo tienen acceso a habilidades y talentos especiales que les permiten llevar a cabo grandes proezas; los PJ también están estrechamente ligados al destino, esa chispa especial que distingue a los héroes de la gente corriente, ese algo que imbuye a un individuo de la suficiente relevancia en el esquema galáctico para ser un personaje jugador. Durante el transcurso de las aventuras de los PJ, el destino puede intervenir para bien o para mal. Puede manifestarse de un modo favorable y conceder una ventaja o mejora temporal de las capacidades de un personaje, o bien mostrarse más aciago y causar penurias y complicaciones adicionales.

El concepto del destino y la capacidad de los PJ para apelar e influir en este recurso se representan mediante los puntos de Destino. El sino está unido inexorablemente a la Fuerza que impregna la galaxia con energías tanto luminosas como oscuras. El destino es una de las formas en que la Fuerza envuelve a los personajes y guía sus actos.

Los puntos de Destino son un recurso que pueden invertir tanto los jugadores como el DJ para generar toda clase de efectos. Por ejemplo, se pueden utilizar para incrementar dados de Capacidad o de Dificultad, y también para activar ciertos talentos o aptitudes especiales.

LA RESERVA DE DESTINO

Como la Fuerza, el destino también tiene un lado luminoso y un reverso tenebroso. Los puntos de Destino del Lado Luminoso favorecen a los PJ y pueden utilizarse para ayudarles con sus acciones. Los puntos de Destino del Lado Oscuro les imponen trabas y son utilizados por el DJ para obstaculizarlos y ponerlos en peligro. Sin embargo, ambos son caras de una misma moneda, siempre luchando por el equilibrio, resistiendo los envites del otro y explotando sus puntos débiles. Cuanto más mengua la reserva de Destino del Lado Luminoso, más fuerte se vuelve la reserva de Destino del Lado Oscuro. Y a medida que se gastan los puntos de Destino del Lado Oscuro, se restauran los del Lado Luminoso.

PREPARAR LA RESERVA DE DESTINO

La reserva de Destino actual se calcula al principio de todas las partidas. Para ello, todo jugador que controle a un PJ debe tirar 1 dado de la Fuerza ⬡ (el DJ no tira ninguno). Los resultados obtenidos determinan la reserva de Destino inicial para la partida. Por ejemplo, si un jugador saca 1 símbolo del Lado Luminoso ○, se añade 1 punto de Destino del Lado Luminoso a la reserva. Si obtiene 2 símbolos del Lado Oscuro ●●, se añaden 2 puntos de Destino del Lado Oscuro a la reserva de Destino.

Una vez calculada la reserva de Destino, su tamaño no varía durante el resto de la partida. No obstante, cuando los jugadores vuelvan a reunirse otro día para continuar la aventura, deberán repetir este procedimiento para generar una nueva reserva de Destino, que probablemente será distinta en número y proporción de puntos de Destino. Si bien el tamaño de la reserva de Destino es fijo para toda la partida, el número de puntos del Lado Luminoso y del Lado Oscuro disponibles puede variar con frecuencia a medida que los jugadores y el DJ recurran al destino para que influya en sus actos.

CONTABILIZAR LOS PUNTOS DE DESTINO

Es fácil llevar la cuenta de los puntos de Destino utilizando las fichas de doble cara que se incluyen el pack de dados especiales de **Al Filo del Imperio**, aunque también se pueden usar fichas de juego, cuentas de cristal o cualquier otro sistema conveniente. Lo mejor es utilizar contadores o fichas de doble cara; una de ellas representa un punto del Lado Luminoso, y la otra cara se usa para los puntos del Lado Oscuro. Cuando se gasta un punto de Destino, basta con darle la vuelta a una ficha del tipo correspondiente para poner boca arriba la cara contraria.

Otro método sencillo consiste en utilizar la hoja de grupo que hay en la página 447. En ella hay dos recuadros para registrar los puntos de Destino, uno para los del Lado Luminoso y otro para los del Lado Oscuro. Utilizando fichas o contadores para representarlos, los jugadores pueden colocar la cantidad apropiada de puntos de Destino en el interior del correspondiente recuadro. A medida que se vayan usando puntos, se trasladan las fichas de un recuadro al otro.

USO DE LOS PUNTOS DE DESTINO

Todos los jugadores y el DJ pueden apelar al destino utilizando los puntos de Destino de la reserva. Existen varias aplicaciones para estos puntos, tanto si los usan los jugadores como si es el DJ quien los invierte; sin embargo, los PJ únicamente pueden gastar puntos de Destino del Lado Luminoso, y el DJ sólo puede gastar puntos de Destino del Lado Oscuro.

Cuando un jugador gasta un punto de Destino del Lado Luminoso, éste se convierte en un punto de Destino del Lado Oscuro después de resolver la presente acción. Cuando el DJ gasta un punto de Destino del Lado Oscuro, se convierte en un punto de Destino del Lado Luminoso del mismo modo. Esta conversión tiene lugar al finalizar la acción durante la cual se ha gastado el punto de Destino; así se evita que los jugadores o el DJ gasten un punto de Destino que acaba de ser transferido. El destino es un recurso muy poderoso, pero también limitado. Un jugador sólo puede gastar 1 punto de Destino del Lado Luminoso para cada acción, por lo que antes de hacerlo debe pensar detenidamente qué uso quiere darle. De igual modo, el DJ no puede gastar más de 1 punto de Destino del Lado Oscuro por acción.

En la siguiente sección se explican algunos de los posibles usos que tienen los puntos de Destino. A menos que se indique lo contrario, todas las opciones están disponibles tanto para los jugadores como para el DJ.

COMO AYUDA

Todos los personajes tienen una oportunidad para apelar al destino con objeto de mejorar una tirada de habilidad que estén a punto de realizar. Un jugador puede gastar 1 punto de Destino del Lado Luminoso para incrementar la Capacidad de su reserva de dados inicial, convirtiendo así un dado de Capacidad en un dado de Pericia. El DJ puede gastar 1 punto de Destino del Lado Oscuro de esta manera para aplicar un incremento similar a la reserva de dados de un PNJ. Para saber más sobre el incremento de reservas de dados, consulta la página 21.

PARA SUBIR LA APUESTA

Los puntos de Destino también se pueden utilizar para evitar problemas. Los personajes pueden apelar al destino para entorpecer la tirada de habilidad de un rival. Un jugador puede gastar 1 punto de Destino del Lado Luminoso para incrementar la Dificultad de la tirada de habilidad de un PNJ. El DJ puede gastar 1 punto de Destino del Lado Oscuro de esta misma manera para incrementar la Dificultad de la reserva de dados de un PJ. Para saber más sobre el incremento de reservas de dados, consulta la página 21.

CON TALENTOS Y APTITUDES ESPECIALES

Algunos talentos especialmente potentes permiten a los personajes gastar puntos de Destino para aplicar diversos efectos. Por ejemplo, un político experimentado puede gastar 1 punto de Destino para recuperar inmediatamente tanta Tensión como su puntuación de Presencia. Existen otros usos similares para los puntos de Destino; para más detalles, consulta las descripciones individuales de los talentos.

SUERTE Y CASUALIDADES OPORTUNAS

Los jugadores también pueden utilizar puntos de Destino para introducir sucesos y contexto adicional directamente en los aspectos narrativos de una partida. El DJ ya hace esto mismo al narrar y dirigir la historia, pero este uso de los puntos de Destino proporciona a los jugadores un medio para realizar sus propias contribuciones.

Por ejemplo, imagina que los personajes aterrizan en un planeta confiando en que tendrá una atmósfera respirable, para luego descubrir que el aire es tóxico debido a una fuga en una planta de procesamiento de gas. Uno de los jugadores podría sugerir gastar 1 punto de Destino y declarar *"Menos mal que te acordaste de echar las mascarillas*



la última vez que atracamos, Pash". Aunque ninguno de los jugadores ha mencionado antes nada sobre las mascarillas, y de hecho ni siquiera disponen de ellas en su inventario, supone un añadido coherente y creativo. Si el DJ da su consentimiento, se gasta el punto de Destino y la declaración del jugador se convierte en un hecho: los personajes llevan mascarillas respiratorias.

Del mismo modo, un jugador puede gastar 1 punto de Destino de esta forma para sugerir que su personaje encuentra un inyector de estimulantes al registrar unas instalaciones médicas, o bien para introducir un elemento de terreno tras el cual pueda parapetarse durante un tiroteo.

Las funciones narrativas de los puntos de Destino son ideales para involucrar a todos los jugadores y garantizar el desarrollo de la trama. Con todo, el DJ tiene siempre la última palabra al decidir lo que es aceptable. Los jugadores no deben abusar de este uso de los puntos de Destino; cuanto más disparatada o improbable sea una sugerencia, más posibilidades habrá de que el DJ niegue al jugador este privilegio. En última instancia, este uso de los puntos de Destino confiere a los jugadores la sensación de estar participando activamente en el juego y en la historia, premiando su creatividad y la interpretación de sus personajes. Si gastar el punto de Destino contribuye a alcanzar esta meta, el DJ debería permitirlo.

ACAPARACIÓN DE PUNTOS DE DESTINO

Se anima a jugadores y DJ a gastar puntos de Destino con regularidad para propiciar un tránsito continuado a lo largo de cada partida. Aunque en teoría los jugadores pueden "bloquear" este recurso limitándose a no gastar ningún punto del Lado Luminoso para evitar que el DJ reciba puntos del Lado Oscuro, esto va en contra del espíritu de la mecánica de juego y de la ambientación. Los jugadores que acaparan sus puntos de Destino comprobarán que el DJ dispone de otros métodos para ejercer presión sobre el grupo, obligándoles así a reconsiderar su postura. Es perfectamente aceptable que el DJ recuerde a los jugadores la posibilidad de utilizar puntos de Destino; por ejemplo, puede sugerirles que gasten alguno si se hallan en inferioridad de condiciones ante un enemigo particularmente duro.

Los PJ desempeñan un papel importante en el destino de la galaxia, y a través de sus aventuras el destino obrará en su favor y se opondrá a ellos. Utilizados sabiamente, los puntos de Destino generan tensión y emoción aumentando la relevancia de una tirada rutinaria, añadiendo un componente dramático a lo ordinario o facilitando una tarea cuando los jugadores se sientan abrumados.

LOS LÍMITES DE LA SUERTE

El destino es un recurso poderoso del que no se debe abusar. También ha de utilizarse con prudencia; cada jugador sólo puede invertir 1 punto de Destino en una tirada. Si, por ejemplo, un jugador decide gastar 1 punto de Destino para incrementar un dado de Capacidad a dado de Pericia, no podrá invertir otro punto para activar uno de los talentos de su personaje. El DJ también puede querer invertir 1 punto de Destino en una tirada de habilidad. Esto plantea la posibilidad de que tanto el jugador como el DJ apelen al Destino para la misma tirada, lo que no supone ningún cambio en el equilibrio de la reserva de Destino.

El jugador activo (es decir, aquél que forma la reserva de dados, sea jugador o DJ) siempre tiene preferencia en cuanto al uso de puntos de Destino. Una vez que ha decidido si va a usar un punto de Destino o no, el otro bando implicado en la tirada (el jugador objetivo, o el DJ si la acción va dirigida a un PNJ) dispone de una oportunidad para responder. Por ejemplo, si el DJ declara que va a gastar un punto de Destino para incrementar un dado de Capacidad de un enemigo a un dado de Pericia para atacar a un PJ, el jugador que controla a este PJ también tiene la opción de usar un punto de Destino para incrementar uno de los dados de Dificultad de la tirada de ataque a dado de Desafío, o quizá para activar alguno de los talentos de su PJ.

OBLIGACIONES

Uno de los elementos que distinguen a los personajes en **Al Filo del Imperio** es el concepto de la Obligación. Durante la creación de personajes, los jugadores no sólo diseñan sus PJ a su gusto escogiendo habilidades y talentos, sino también seleccionando sus Obligaciones. Un grupo puede compartir una sola Obligación, o cada PJ tener la suya propia. En términos narrativos, una Obligación puede manifestarse de muchas formas. Quizá represente una deuda considerable o un chantaje. Un PJ podría deberle un "favor" a un señor del crimen, o tal vez se haya puesto precio a su cabeza. Cada Obligación expande la historia del personaje y refuerza los rigores de las experiencias vividas en **Al Filo del Imperio**.

Las Obligaciones pueden entrar en juego de distintas maneras a lo largo de una campaña, ya sea como ganchos de aventuras y motivaciones de personajes o bien exigiendo que los PJ tomen decisiones críticas. Por ejemplo, supongamos que los personajes han completado un encargo y reciben un pago considerable como compensación. ¿Piensan gastarse esos créditos en reparaciones para la nave, o preferirán saldar la deuda que tienen como Obligación? Las Obligaciones plantean dilemas inmediatos, objetivos a largo plazo y posibilidades para futuras aventuras que se combinan para dar forma a la campaña y moldear experiencias paralelas.

LAS OBLIGACIONES EN EL JUEGO

Además de las implicaciones narrativas, las Obligaciones también ejercen un impacto en la mecánica de juego. Antes de cada partida, el DJ debe tirar 1d100 y comparar el resultado con la puntuación de Obligación actual del grupo. Si la tirada es superior a su Obligación total, han logrado pasar inadvertidos o eludir sus responsabilidades lo suficiente como para no verse atribulados por ellas... aún. Pero si el resultado de la tirada es igual o inferior al total actual de su Obligación, entonces entra en juego y afecta a la partida de algún modo. El personaje cuya Obligación ha sido activada nota la presión que ésta ejerce y puede sufrir penalizaciones o Tensión si se ve sometido al escrutinio o la influencia de sus Obligaciones.

Aunque los jugadores idean las Obligaciones de sus personajes, son una herramienta más al servicio del DJ como recursos narrativos, para motivar a personajes o incluso a la hora de ofrecer recompensas. Los jugadores suspirarán aliviados cuando tengan la oportunidad de reducir sus Obligaciones aunque sólo sea en parte. Para saber más sobre las Obligaciones, consulta la página 38.

EXPERIENCIA Y DESARROLLO

La experiencia es el principal método de los jugadores para desarrollar sus personajes. Cada PJ empieza el juego con una reserva inicial de puntos de Experiencia (PE) que pueden gastarse durante el proceso de creación para entrenar habilidades, subir características o adquirir talentos. Durante una campaña, los jugadores también reciben Experiencia adicional por cada partida de **Al Filo del Imperio** que completan, y pueden utilizar estos puntos para mejorar las aptitudes de sus personajes.





PUNTOS DE EXPERIENCIA INICIALES

Los personajes empiezan con una provisión de puntos de Experiencia basada en su especie. La Experiencia utilizada durante la creación del personaje es la misma "moneda de cambio" que los puntos de Experiencia recibidos durante el juego. Si un jugador decide ahorrar puntos de Experiencia al crear su PJ, conservará los puntos que le sobren y su personaje dispondrá de más Experiencia para gastar una vez comenzadas sus aventuras. Para saber más sobre cómo gastar puntos de Experiencia, consulta el **Capítulo II: Creación de personajes** (página 92).

MEJORA DE CARACTERÍSTICAS

Aumentar una característica durante la creación del personaje cuesta 10 veces el valor de la siguiente puntuación en la misma. Ninguna característica puede aumentarse por encima de 5 durante el proceso de creación del PJ. Una vez en juego, la puntuación máxima que puede alcanzar una característica es de 6. Aumentar características gastando puntos de Experiencia solamente puede hacerse durante la creación del personaje, nunca después. En el transcurso de las partidas sólo se pueden aumentar las puntuaciones de las características adquiriendo talentos específicos. Para más información sobre el aumento de características, consulta la página 92.

ENTRENAMIENTO DE HABILIDADES

Cada habilidad puede entrenarse un máximo de 5 veces, para un total de 5 rangos de entrenamiento. Es posible que un personaje haya adquirido varios rangos en algunas habilidades sin coste alguno, proporcionados por su carrera profesional. Los personajes pueden entrenarse en habilidades adicionales y obtener más rangos de habilidad durante el proceso de creación del PJ. Independientemente de otras bonificaciones profesionales o raciales, ninguna habilidad puede aumentarse por encima del rango 2 durante la creación del personaje.

El coste del entrenamiento de cada rango en una habilidad depende de la categoría a la que pertenece dicha habilidad (profesional o no profesional). Entrenar una habilidad profesional cuesta 5 veces el valor del siguiente rango. Entrenar una habilidad no profesional también cuesta 5 veces el valor del siguiente rango, más 5 puntos de Experiencia adicionales. Se pueden adquirir rangos en habilidades en la creación del personaje y también posteriormente a medida que se juega.

ADQUISICIÓN DE TALENTOS

Solamente se pueden adquirir los talentos que figuran en los árboles de talentos disponibles, que por lo general son asignados en función de la especialización escogida. A la hora de adquirir un talento nuevo, solamente se puede elegir de entre aquellos a los que el personaje tiene acceso. Puede seleccionarse cualquier talento de la fila superior (cuestan 5 puntos de Experiencia cada uno), o cualquier otro que esté unido mediante una línea a un talento que el personaje haya adquirido previamente. El coste de cada talento varía en función de la categoría a la que pertenece. Un mismo talento puede tener un coste distinto para dos personajes según sus especializaciones. Se pueden adquirir talentos durante la creación del personaje y también posteriormente a medida que se juega.

NUEVAS ESPECIALIZACIONES

Cada personaje empieza el juego con una sola especialización en la profesión que ha escogido. No obstante, los personajes pueden adquirir especializaciones adicionales para acceder a un surtido más amplio de habilidades y talentos. No existe límite al número de especializaciones que puede tener un personaje.

Adquirir una especialización permite al personaje gastar puntos de Experiencia en el árbol de talentos de la nueva especialización, además de aquellos a los que ya tenga acceso. Por añadidura, la mayoría de las especializaciones otorgan al personaje una o varias habilidades como habilidades profesionales. Los personajes pueden adquirir especializaciones de cualquier profesión. Adquirir una especialización adicional dentro de la profesión ejercida por el personaje cuesta 10 veces el número total de especializaciones que poseería una vez adquirida esta nueva especialización. Adquirir especializaciones ajenas a la profesión propia también cuesta 10 veces el número de especializaciones que tendría, más 10 puntos de Experiencia adicionales.

ATRIBUTOS DERIVADOS

Ciertos atributos de personaje dependen de elecciones tomadas durante la creación del PJ o a lo largo de una campaña. Algunos de estos atributos pueden cambiar con frecuencia durante el juego, o verse modificados por talentos, equipo y otras aptitudes especiales.

UMBRAL DE HERIDAS

El umbral de Heridas de un personaje representa la cantidad de daño físico que puede resistir antes de caer inconsciente. Las lesiones de mayor gravedad pueden causar heridas críticas. Las Heridas sufridas por un personaje pueden tratarse con la habilidad Medicina, pero se tarda un tiempo en recuperarse de ellas (los droides utilizan la Mecánica en vez de la Medicina para reparar sus Heridas).

El umbral inicial de Heridas de un personaje se determina en relación a su especie y su puntuación de Fortaleza. Una vez calculado este valor inicial, posteriores aumentos de la Fortaleza del personaje no se aplican a su umbral de Heridas: para mejorar éste se deben adquirir los talentos apropiados (como por ejemplo Endurecido).

UMBRAL DE TENSIÓN

El umbral de Tensión de un personaje representa la presión que puede tolerar antes de quedar aturdido, conmocionado o incapacitado de algún otro modo. La Tensión refleja el daño mental o psicológico sufrido por el personaje. Se acumula con más facilidad que las Heridas, e incluso puede utilizarse como recurso para activar determinadas aptitudes de los personajes. Por suerte, la Tensión se recupera mucho más deprisa que las Heridas.

El umbral inicial de Tensión de un personaje se determina en relación a su especie y su puntuación de Voluntad. Una vez calculado este valor inicial, posteriores aumentos de la Voluntad del personaje no se aplican a su umbral de Tensión: para mejorar éste se deben adquirir los talentos apropiados (como por ejemplo Aplomo).

DEFENSA

La Defensa indica lo difícil que resulta golpear al personaje en combate. Cada personaje tiene dos puntuaciones de Defensa, una para ataques cuerpo a cuerpo y otra para ataques a distancia. La puntuación básica de Defensa de un personaje en ambos tipos de combates es de 0. Si la puntuación de Defensa de un personaje figura simplemente como "Defensa", sin diferenciar entre cuerpo a cuerpo y a distancia, entonces se aplica esa misma puntuación tanto al combate cuerpo a cuerpo como al combate a distancia.

La Defensa suele aumentarse utilizando blindajes o adoptando posturas defensivas en combate (cubriéndose detrás de algo, por ejemplo). Algunos talentos especiales también pueden aumentar las distintas puntuaciones de Defensa del personaje.

PROTECCIÓN

La puntuación de Protección de un personaje determina la cantidad de daño recibido que puede ignorar antes de sufrir el resto como Heridas. La Protección se resta de todo el daño infligido al PJ, y el daño restante se convierte en Heridas que se aplican contra el umbral de Heridas del personaje.

La Protección básica de un personaje es igual a su puntuación de Fortaleza. Una vez calculado este valor inicial, posteriores aumentos de su Fortaleza *sí se aplican* a su Protección. Suelen recibirse bonificaciones a la Protección cuando se usan blindajes, y algunos talentos pueden aumentar la Protección innata del personaje.





CREACIÓN DE PERSONAJES

"Sinvergüenza. Me gusta como suena."

–Han Solo

Al Filo del Imperio se centra en los confines de la galaxia de *Star Wars*, incluidas las regiones mayormente inexploradas del Borde Exterior, los sórdidos bajos fondos y los personajes turbios que habitan estos turbulentos dominios. Los PJ de **Al Filo del Imperio** también personifican estos conceptos. Aunque provengan de ambientes privilegiados, acomodados y prestigiosos, en su situación actual pocas cosas son blancas o negras, e incluso el día a día se les presenta cargado de complicaciones y peligros.

Cuando un grupo de jugadores decide comenzar una campaña de **Al Filo del Imperio**, los trasfondos de sus personajes deberían tener una importancia especial. Dedicarles un tiempo antes de determinar las características, los talentos, el equipo y demás atributos puede contribuir en gran medida a la creación de personajes interesantes y vivos que todos podrán disfrutar.

GENERACIÓN DE PERSONAJES

La creación de un personaje para **Al Filo del Imperio** consta de unos pocos pasos breves para que los jugadores puedan entrar en acción cuanto antes. Para completar este procedimiento, el jugador necesita este manual de reglas, una hoja de personaje y un lápiz. También debe disponer de una reserva de dados (ver página 10), ya sean suyos propios o compartidos entre todo el grupo.

Para generar personajes se utiliza un sistema de adquisición por puntos, lo que significa que cada jugador recibe una provisión de puntos de Experiencia que puede invertir en distintos aspectos de su personaje. Cada PJ empieza con una modesta suma de Experiencia, pero el jugador tiene la opción de contraer Obligación adicional (deudas, favores, recompensas ofrecidas por su cabeza) para recibir más Experiencia o fondos iniciales, como se describe más adelante en este mismo capítulo.

La raza y la profesión seleccionadas para un personaje determinan sus características y habilidades iniciales. Después de estas primeras elecciones, el jugador gasta sus puntos de Experiencia para mejorar las puntuaciones iniciales de sus características, recibir entrenamiento en sus principales habilidades, adquirir el equipo inicial, aprender talentos especiales e incluso desbloquear árboles de talentos adicionales.

CONCEPTO DEL PERSONAJE

Antes de empezar a generar los atributos, el jugador debe pensar qué tipo de personaje desea interpretar. ¿Será un piloto sinvergüenza, dispuesto a desenfundar el blíster en cuanto las cosas se ponen feas? ¿O quizá un explorador taciturno, ansioso por ver todo lo que la galaxia tiene que ofrecer? En **Al Filo del Imperio**, cualquier concepto de personaje presente en el universo de *Star Wars* es posible.

Es conveniente que el DJ oriente a los jugadores sobre la clase de campaña que pretende dirigir. Si va a tener grandes dosis de violencia, los jugadores deberían plantearse la posibilidad de escoger personajes más orientados al combate. Si la campaña tiene un elevado componente de intriga, entonces lo más sensato es crearse personajes con buenas aptitudes sociales.

El DJ debe alentar a los jugadores para que comenten qué profesiones pueden resultar más útiles durante la campaña. Lo ideal es que el grupo de PJ esté formado por una mezcla variada de profesiones para garantizar su supervivencia en cualquier situación que se le ocurra al DJ, teniendo siempre presente el estilo de la campaña: alguien que sepa pelear, alguien que pueda pilotar una nave, alguien que pueda reparar maquinarias, etcétera. Pueden repetirse conceptos, pero en **Al Filo del Imperio** existe la suficiente variedad como para que dos personajes ejerzan la misma profesión y aun así posean capacidades y talentos únicos.

Es preciso señalar que ningún personaje es una mala elección, sea cual sea el estilo de la campaña. El DJ no ha de desanimar a un jugador que haya escogido un tipo concreto de personaje, sino hacer lo posible por integrar todos los conceptos de personaje en la presente campaña. De hecho, parte de la diversión que supone jugar con **Al Filo del Imperio** radica en la interesante combinación de personajes que participan en una campaña.

PASOS DE LA GENERACIÓN

Para crear un personaje, cada jugador debe seguir los pasos que se enumeran a continuación. Más adelante se ofrece un breve resumen de cada uno, y a lo largo del resto del capítulo se explican con mayor detalle.

1. Determinar el concepto y el trasfondo del personaje
2. Determinar la Obligación inicial
3. Seleccionar la especie
4. Seleccionar la profesión
5. Seleccionar las especializaciones
6. Invertir puntos de Experiencia
7. Calcular los atributos derivados
8. Determinar las Motivaciones iniciales
9. Escoger el equipo y la descripción
10. Escoger la nave inicial del grupo

DETERMINAR EL CONCEPTO Y EL TRASFONDO DEL PERSONAJE

Todo personaje parte de una idea. ¿Quiere el jugador interpretar a un contrabandista audaz y desvergonzado, a un fornido piloto wookiee, o a un temido y competente cazarrecompensas? Antes de empezar, el jugador debe dedicar un momento a pensar en el personaje que quiere diseñar y en la clase de trasfondo que tendrá. Básicamente ha de establecer de dónde procede y qué le ha ocurrido para convertirse en lo que es hoy. Nadie aparece de la nada completamente formado. Cada individuo se ve influenciado por toda una vida de decisiones y circunstancias, empezando desde el mismo instante de su nacimiento.

Para saber más sobre cómo determinar el trasfondo de un personaje, consulta la página 36.

DETERMINAR LA OBLIGACIÓN INICIAL

Al crear su personaje para **Al Filo del Imperio**, el jugador debe elegir una Obligación desde el primer momento. Esta Obligación puede ayudar a tomar otras decisiones durante el proceso de creación, como por ejemplo el tipo de personaje que se quiere interpretar, la naturaleza general del grupo de PJ y la clase de habilidades, equipo y aptitudes con las que se quiere empezar.

En la página 38 se explican las Obligaciones con más detalle.

SELECCIONAR LA ESPECIE

La galaxia es un lugar populoso, repleto de numerosas especies inteligentes cada una con sus propias ideologías y capacidades exclusivas. Tras determinar la Obligación del personaje, el jugador debería elegir su especie. Una vez hecha esta elección, ya no se puede cambiar. La especie del personaje determina sus puntuaciones iniciales de Agilidad, Astucia, Fortaleza, Intelecto, Presencia y Voluntad. También proporciona sus umbrales básicos de Heridas y Tensión, así como otras aptitudes innatas, bonificaciones y puntos de Experiencia iniciales.

Para saber más sobre las distintas especies disponibles para los PJ, consulta la página 43.

SELECCIONAR LA PROFESIÓN

Una carrera profesional orienta al personaje por una determinada senda vital, pero en ningún modo lo limita. Las profesiones son arquetipos genéricos o plantillas de habilidades y aptitudes relacionadas. Dentro de cada profesión se engloban varias especializaciones.

Cada profesión tiene asociadas ocho habilidades profesionales que deben marcarse como tales en la hoja de personaje. Durante este paso del procedimiento de creación del personaje, el jugador escoge 4 de estas 8 habilidades profesionales iniciales y recibe 1 rango de entrenamiento gratuito en cada una de ellas (no es preciso que gaste ningún punto de Experiencia). No se puede elegir varias veces una misma habilidad.

Una vez comenzado el juego, entrenar y mejorar las habilidades profesionales cuesta menos que las no profesionales.

Para saber más sobre las distintas profesiones, consulta la página 53.

SELECCIONAR LAS ESPECIALIZACIONES

Cada profesión posee varias especializaciones que se engloban dentro de su definición general. Las especializaciones son más concretas y confieren aptitudes especiales denominadas talentos. El personaje obtiene acceso a una especialización sin coste alguno en Experiencia durante el proceso de creación; esta especialización debe ser una de las pertenecientes a la profesión que ha escogido.

Cada especialización incluye además 4 habilidades profesionales adicionales. Estas habilidades también deben marcarse en la hoja del personaje (si no están ya marcadas) para señalarlas como profesionales. Durante este paso del procedimiento de creación del personaje, el jugador puede escoger 2 de estas 4 habilidades profesionales adicionales y recibir 1 rango de entrenamiento gratuito en cada una de ellas (no es preciso que gaste ningún punto de Experiencia). No se puede elegir varias veces una misma habilidad. Sin embargo, sí puede recibir entrenamiento en una habilidad que también haya entrenado durante el paso de selección de profesión, pudiendo así comenzar el juego con rango 2 en esa habilidad. Si el personaje puede seleccionar múltiples especializaciones durante su creación (debido a algún factor del proceso o por haber adquirido una especialización adicional con su Experiencia inicial), debe elegir una sola especialización y escoger de ésta sus 2 rangos gratuitos para 2 habilidades profesionales.

Si quieres saber más sobre las especializaciones, consulta las descripciones de las profesiones que empiezan a partir de la página 56. Además, a partir de la página 129 encontrarás todos los talentos de este manual con sus correspondientes descripciones.

INVERTIR PUNTOS DE EXPERIENCIA

Durante la creación del personaje, pueden invertirse puntos de Experiencia en una de cuatro áreas de desarrollo del personaje: mejora de características, entrenamiento de habilidades, adquisición de talentos y obtención de nuevas especializaciones. Un jugador puede gastar puntos de Experiencia en cualquier combinación de estos desarrollos para crea un personaje verdaderamente único.

Los jugadores ganarán puntos de Experiencia adicionales durante el transcurso del juego. La cantidad de Experiencia recibida depende del criterio del DJ; para saber más sobre esto, consulta el **Capítulo IX: El Director de Juego**.

Los jugadores pueden gastar puntos de Experiencia durante la creación de personajes y también cuando los reciben al final de cada partida. Para más información sobre el gasto de Experiencia, consulta la página 92.

CALCULAR LOS ATRIBUTOS DERIVADOS

Todos los personajes tienen varios atributos importantes que sólo pueden calcularse tras haber gastado la Experiencia inicial. Se trata de puntuaciones que ayudan a definir mejor la resistencia y las capacidades de combate del personaje. Estos atributos son el umbral de Heridas, el umbral de Tensión, la Defensa y la Protección.

A partir de la página 94 se explica con detalle cómo calcular estos atributos derivados.

DETERMINAR LAS MOTIVACIONES INICIALES

Además de una Obligación inicial, todo jugador debería comenzar con una Motivación para su personaje. Las Motivaciones proporcionan elementos argumentales adicionales que pueden explotar tanto el jugador como el DJ. Un personaje recibe puntos de Experiencia (PE) adicionales si el DJ opina que el jugador se ha mantenido fiel a la Motivación de su PJ durante el transcurso de una partida.

Las tres Motivaciones principales entre las que puede escoger un jugador para su personaje son una Ambición, una Causa o una Relación. Una vez determinada la Motivación principal, el jugador tira 1d100 en la tabla correspondiente para definirla con más detalle. Para saber más sobre la determinación y el uso de las Motivaciones en el juego, consulta la página 94.

ESCOGER EL EQUIPO Y LA DESCRIPCIÓN

Una vez que se tienen las demás características y atributos derivados, el jugador puede dar las últimas pinceladas a su personaje definiendo su altura, peso, complexión, color de piel y cabellos, planeta de origen y otros detalles estéticos similares. Lo ideal es que todos los aspectos de su trasfondo estén vinculados a las Obligaciones y Motivaciones del personaje (ver páginas 38 y 94, respectivamente). Por último, el jugador ha de elegir un nombre para su personaje y seleccionar su equipo inicial.

ESCOGER LA NAVE INICIAL DEL GRUPO

Al Filo del Imperio parte de la premisa de que los personajes trabajan por libre y gozan del privilegio de comenzar el juego con su propia astronave para desplazarse de aquí para allá (y de aventura en aventura).

Cuando todos los personajes hayan sido creados, los jugadores han de discutir qué clase de astronave van a utilizar como base de operaciones. En esta sección se ofrece un listado de opciones para que el DJ y los jugadores seleccionen la nave del grupo.

PRIMER PASO: TRASFONDO

Cuando el jugador se disponga a esbozar el trasfondo general de su personaje, debería plantearse su situación general y su poder adquisitivo en su anterior ocupación. ¿Vivía en la miseria y la pobreza, o llevaba una vida regalada? ¿Estaba destinado a desempeñar una posición de prestigio en el futuro? Aun algo tan simple como "mi personaje era el rico heredero de una familia aristocrática" plantea multitud de posibilidades sobre las que expandir su trasfondo y ayuda a determinar Obligaciones y Motivaciones iniciales.

Los trasfondos no son aspectos mecánicos del desarrollo de un personaje; más bien se trata de facetas temáticas que contribuyen a definirlo como algo más que un conjunto de valores numéricos. Los trasfondos no son elementos necesarios para la creación de los personajes, pero pueden hacerlos mucho más interesantes. En esta sección se describen cuatro amplios trasfondos sociales que los jugadores pueden utilizar como inspiración para concretar de dónde proceden sus personajes y qué dejaron atrás cuando decidieron emprender una vida de aventuras.



EL POBRE Y FRACASADO

El jugador puede disponer que su personaje provenga de un entorno humilde o lleno de penurias. Quizá fuese un granjero de humedad en algún mundo yermo, un siervo endeudado con los hutts o un desgraciado abandonado a su suerte a muy temprana edad en los niveles inferiores de los bajos fondos de Coruscant. Este tipo de personaje opina que la vida es desagradable, brutal y muy corta, y probablemente haya presenciado numerosos horrores. Tal vez sus amigos y familiares murieron a causa de la desnutrición, la enfermedad o la violencia, y lo más seguro es que haya sido testigo de las tremendas injusticias sufridas por los débiles y los desamparados.

Pero a pesar de esta visión cruel y sesgada del universo (o quizá debido a ella), los personajes con este trasfondo se afanan por medrar y hacen todo lo posible por superar sus tribulaciones. Algunos se entrenan sin descanso, adquiriendo tantos conocimientos como les resulta posible amasar, mientras que otros sencillamente son lo bastante duros o ingeniosos para salir adelante por su cuenta.

Sin embargo, abandonar esta vida de adversidades puede resultar más difícil de lo que parece. El personaje puede tener aún familiares viviendo en la indigencia,

antiguos camaradas que no vean con buenos ojos su deserción de una banda, o "clientes" previos empeñados en que el personaje cumpla sus "contratos".

EL EMPRENDEDOR DE CLASE MEDIA

A veces un personaje ha vivido en condiciones modestas pero suficientes antes de dedicarse a correr aventuras. El personaje y su familia no disponían de grandes riquezas y desde luego saben lo que es ganarse el pan con el sudor de su frente. El trasfondo de clase media puede ser el más difícil de abandonar, ya que el personaje ha probado la buena vida (o, en el peor de los casos, una vida decente) y no tarda en comprobar que el camino del aventurero es más duro de lo que parece.

Dentro de esta categoría general se engloban todo tipo de personajes desde técnicos capacitados hasta funcionarios políticos menores, pasando por soldados profesionales y demás estilos de vida que suelen implicar un trabajo sacrificado por un salario digno. El personaje vivía en relativa comodidad a costa de largas jornadas de trabajo para subsistir. Sabe lo que es trabajar duramente y está acostumbrado a cierto grado de injusticia, aunque es muy probable que no haya visto el lado más siniestro de la galaxia (crimen, corrupción, esclavitud y conflictos bélicos).

EL RICO Y PODEROSO

Como se suele decir, cuanto más grandes son, más dura es la caída. Hasta los personajes de los más altos estamentos sociales, aquellos con grandes fortunas o que llevan vidas regaladas, pueden sufrir un revés del destino y verse privados de la única vida que han conocido. Esta caída en desgracia puede presentarse de distintas maneras: un escándalo, malas decisiones comerciales, una guerra, una revolución o la venganza de un enemigo. Sea como fuere, el personaje ha sido arrancado irrevocablemente de su mundo y se ha precipitado a las tenebrosas sombras que se extienden **Al Filo del Imperio**.

Los personajes procedentes de este trasfondo son nobles y burgueses hacendados, empresarios adinerados, médicos, políticos y cualquier otro cargo o posición de prestigio que los encumbrase por encima de la gente ordinaria. Sin embargo, a raíz de los eventos que provocasen su exilio, estos individuos privilegiados tienen ante sí un duro camino. El personaje podría estar huyendo de su antigua vida pertrechado tan sólo con un hatillo de ropa a la espalda (eso sí, de primera calidad) y sus aptitudes, talentos y voluntad para sobrevivir en una galaxia inclemente.

Un personaje con este trasfondo suele tener Obligaciones asociadas a la causa de su infortunio. Quizá su desventura se deba a una deuda de juego astronómica, al chantaje de un enemigo de su familia o a alguna deshonra por la que su clan haya sido exiliado. Habida cuenta de que los ricos y poderosos suelen codearse con individuos de similar categoría social, lo normal es que los enemigos y objetos de la Obligación del personaje también posean grandes recursos, poder e influencia.

EL FORASTERO

Un personaje con este trasfondo proviene de una sociedad ajena a la norma galáctica. Esto incluye sistemas planetarios aislados que aún no han sido cartografiados, colonias penales o incluso los casos poco frecuentes de personajes que crecen solos en plena naturaleza. Es muy probable que el personaje esté poco versado o incluso desconozca por completo las políticas, costumbres e incluso las tecnologías del resto de la galaxia. Puede que reaccione con temor supersticioso a los extraños prodigios que le rodean, o tal vez asimile sin problemas las maravillas con las que se encuentra.

Esta opción es más adecuada para algunas profesiones que para otras; un mecánico de un mundo primitivo fuerza demasiado los límites de la verosimilitud, a menos que el jugador y el DJ puedan idear un buen motivo para que se dé tal combinación. Es posible que el mecánico fuese el único superviviente de una nave que se estrelló en un planeta remoto, y que haya desarrollado sus habilidades a base de hurgar en el equipo de la nave.

Como es lógico, el jugador debe idear una buena razón que justifique cómo su personaje logró salir de ese entorno aislado o primitivo. Quizá fue devuelto a la civilización por un explorador o viajó como polizón en una nave mercante que aterrizó en su planeta.

EMPEZAR UNA VIDA COMO MALHECHOR

Cuando el jugador ya tenga decidido el trasfondo de su personaje, debe pensar en los motivos que lo han introducido en el turbio y peligroso mundo de **Al Filo del Imperio**. ¿Ha sido fruto de un único suceso traumático? ¿Se vio implicado el personaje en una situación insostenible de la que no tuvo más remedio que huir? Establecer cuál fue la gota que colmó el vaso y provocó la escapada del personaje supone una estupenda fuente de información tanto para el jugador como para el DJ.

A continuación se exponen varias ideas que ilustran diferentes maneras de hacer que el personaje abandone su vida anterior y parta en busca de aventuras y peligros.

UNA OPORTUNIDAD IRRESISTIBLE

La razón más simple que puede llevar a un personaje a vivir en los confines de la sociedad imperial consiste en el impulso básico de aprovechar una oportunidad o desafío. Un personaje de trasfondo pobre y atribulado podría luchar por mejorar su suerte y aferrarse a la primera ocasión que le surja. Por otro lado, un personaje pudiente podría aburrirse de la rutina y la moderación de la alta sociedad, o comprender que el único modo de prosperar es a base de esfuerzo y no de oportunismo. Finalmente, es posible que se trate de algo tan sencillo como el arrebato de subir a bordo de una astronave y viajar rumbo a algún lugar remoto de la galaxia.

UN DESTINO SUPERIOR

Incluso en el tumultuoso y violento mundo de **Al Filo del Imperio** existen individuos que luchan para cambiar la galaxia (a menudo para bien, pero algunas veces a peor). El personaje puede haber jurado ayudar a los demás, cosa que encaja a la perfección con la Obligación de tipo Juramento. También podría haber recibido algún tipo de señal que le conmine a abandonar su anterior estilo de vida para dirigirse a las fronteras de la galaxia y servir a un destino superior.

ENEMIGOS Y ANTAGONISTAS

El personaje ha tenido un altercado con alguien y se ha visto forzado a huir de su vida anterior. Aun cuando el jugador decida que ese enemigo no sea la causa de una Obligación, o que ya no suponga ningún incordio para su personaje, esto podría utilizarse como justificación para volver a introducir al enemigo en un momento posterior de la campaña.

UN PROBLEMA PERSONAL

Algún defecto inherente al personaje lo ha llevado a abandonar su vida ordinaria y partir en pos de lo desconocido. Este tipo de trasfondo enlaza bien con ciertas Obligaciones como la Adicción, la Obsesión o la Traición. Sea cual fuere la causa, el personaje se ha apartado de su entorno social y debe superar las adversidades por sí solo. Sin embargo, es posible que afronte con optimismo este cambio y se considere liberado de la presión del escrutinio o se mantenga en continuo movimiento para dejar atrás los problemas.

EL LUGAR EQUIVOCADO EN EL MOMENTO INOPORTUNO

Sin comerlo ni beberlo, el personaje se ha visto involucrado en una vida de aventuras. Puede haber sido capturado por piratas, ser el único superviviente de una mortífera plaga o incluso la víctima de algo tan prosaico como el desempleo que le obliga a buscar nuevos modos de ganarse algunos créditos. Independientemente de la razón que haya desterrado al personaje de la sociedad, el caso es que le resulta casi imposible volver a su antigua vida, por lo que debe adaptarse rápidamente a una situación nueva y peligrosa.

SEGUNDO PASO: OBLIGACIÓN

La Obligación desempeña un papel crucial en la definición de un PJ. En términos sencillos, la Obligación representa una deuda contraída por el personaje. Esta deuda puede ser física (dinero que devolver, servicios que compensar o un contrato vinculante) o bien intangible (responsabilizarse del bienestar de un amigo, el deber de ayudar a la familia o un favor que se debe a otra persona). Las acciones de un personaje suelen estar condicionadas por su Obligación, y en **Al Filo del Imperio** la Obligación es un aspecto vital de un personaje que puede tener efectos palpables en su evolución.

Durante el proceso de creación, el jugador no sólo diseña su personaje a su medida escogiendo habilidades y características, sino también decidiendo el tipo de Obligación que le ata. Una Obligación puede consistir en una cuantiosa deuda, algún tipo de chantaje por sus servicios, deberle "favores" a un señor del crimen, ser un fugitivo buscado a cuya cabeza se ha puesto precio o tener las manos atadas por un contrato.

Durante el transcurso de una campaña, las Obligaciones pueden ejercer presión sobre los personajes: tener Obligaciones pendientes puede afectarles de maneras muy tangibles. Al mismo tiempo, asumir Obligaciones adicionales permite a los personajes obtener bienes y servicios que normalmente quedarían fuera de su alcance. Esto brinda una oportunidad al jugador: ¿prefiere reducir cuanto antes la Obligación de su personaje, mantener su nivel actual de Obligación o contraer aún más Obligaciones con la esperanza de que el riesgo merezca la pena?

¿QUÉ ES LA OBLIGACIÓN?

Todo PJ empieza con al menos una Obligación. Como ya se ha dicho, esta Obligación puede ser algo material como una deuda contraída o la recompensa que se ofrece por la captura del personaje, o bien algo intangible como un favor no devuelto o un deber familiar.

La Obligación de un personaje se puede determinar de varias maneras. En primer lugar, el jugador puede generarla al azar haciendo una tirada en la **Tabla 2–1: Obligación**. Por otro lado, si una Obligación particular encaja en el trasfondo del personaje, puede escogerse de la tabla en vez de tirar los dados (siempre y cuando el DJ lo permita). Por último, el jugador puede inventar su propia Obligación si su concepto es más adecuado para el historial de su personaje. Con todo, el DJ debe tener presente que algunas de las aventuras oficiales publicadas en suplementos están ligadas a las Obligaciones que se enumeran aquí.

Cada Obligación consta de dos partes:

- **Un nombre y una descripción narrativa:** Esto no tiene ningún efecto sobre las reglas, sino que se utilizan a modo de explicación para que el jugador pueda introducir la Obligación en la historia de su personaje.
- **Un valor numérico:** Este número indica la magnitud de la Obligación y determina sus efectos mecánicos, como se explica a partir de la página 41.

OBLIGACIÓN INICIAL

Cada personaje empieza con una Obligación moderada de algún tipo. La naturaleza de esta Obligación la determina el jugador haciendo una tirada o basándose en el trasfondo de su personaje para escogerla. La magnitud de la Obligación depende del número inicial de jugadores, tal y como se indica en la **Tabla 2–2: Obligaciones iniciales**.

Además, un jugador puede optar por incrementar la magnitud de la Obligación inicial de su personaje en el momento de generarla para recibir a cambio Experiencia adicional o más créditos con los que adquirir equipo. Sin embargo, esto incrementa el peligro que corren tanto el personaje como el grupo cuando el DJ hace una tirada de Obligación al principio de cada partida (ver **La Obligación en el juego** en la página 40).

VALORES DE OBLIGACIÓN INICIALES

Las diferentes puntuaciones iniciales que se recogen en la **Tabla 2–2: Obligaciones iniciales** están diseñadas de tal modo que un grupo emprenda sus primeras aventuras con una Obligación total de entre 40 y 60 puntos tras contraer una Obligación adicional. Los jugadores que se entusiasman demasiado contrayendo Obligaciones para recibir más puntos de Experiencia o créditos durante la creación de sus personajes aumentarán el nivel inicial de Obligación del grupo, mientras que los grupos más prudentes pueden incluso empezar con menos.

TABLA 2-1: OBLIGACIÓN

1d100	Tipo de Obligación
01–08	**Adicción:** El personaje padece una fuerte adicción que no puede satisfacer. Ya sea una necesidad física de consumir estimulantes, polvo o alcohol, o bien una adicción mental al juego, a quebrantar la ley o a adquirir antigüedades de valor incalculable, el personaje dedica gran parte de su tiempo, energía y recursos a procurarse el objeto de su adicción. Evitar esta Obligación tiene un resultado casi inmediato: el síndrome de abstinencia. Su naturaleza exacta depende del tipo de adicción, pero el personaje tendrá cada vez más dificultades para concentrarse en las tareas más cotidianas, lo que a menudo se traduce en añadidos desde ■ hasta ■■■ a sus tiradas de habilidad.
09–16	**Traición:** Esta Obligación puede funcionar de dos formas; o bien el personaje ha sufrido una tremenda traición personal, o bien es él quien ha traicionado a otros. Puede tratarse de algo simple, como una infidelidad o una promesa rota, o tan grave como la alta traición o un motín; el caso es que el peso de la traición carcome al personaje y le afecta en su vida cotidiana. El objeto de la traición puede buscar respuestas, compensación o sencillamente venganza.
17–24	**Chantaje:** Alguien ha descubierto uno de los secretos inconfesables del PJ y está usando ese conocimiento para obtener algún tipo de beneficio. Por si fuera poco, el chantajista dispone de pruebas que amenaza con revelar (un holovídeo, extractos bancarios, el arma usada en un crimen, etc.). Para mantener a salvo el secreto, el PJ debe hacer lo que le digan, aunque el chantajista es lo bastante astuto como para formular exigencias simples que le permitan exprimir al personaje el máximo tiempo posible (lo normal es que se pidan dinero o favores).
25–32	**Recompensa:** Por alguna razón se ha puesto precio a la cabeza del personaje. Esto puede presentar la forma de una orden legal de busca y captura, un contrato criminal, agencias de cobros o incluso alguien que considera vulnerado su honor por cualquier motivo. Lo que hizo para verse en esta tesitura puede inferirse en base a su trasfondo, y la gravedad de sus actos puede medirse en función de la magnitud de su Obligación.
33–40	**Criminal:** El personaje tiene antecedentes criminales, o ha sido acusado de un delito (que quizá no cometió) y está fichado por el sistema legal. Esta Obligación puede reducirse pagando las costas legales pertinentes, ocultando pruebas o demostrando la propia inocencia.
41–48	**Deuda:** El personaje ha incurrido en una gran deuda que no tiene por qué ser monetaria. Quizá el PJ perdió mucho dinero jugando contra un hutt, se ha endeudado con la Corporación Czerka por su nave, tiene un compromiso de gratitud con una familia adinerada por el mecenazgo que le ha proporcionado, o se encuentra en algún tipo de brete financiero. Para empeorar la situación, dependiendo de con quién se ha contraído la deuda es posible que el personaje no se libre del apuro ni saldándola por completo; a fin de cuentas, si ha sido capaz de reunir tanta cantidad de dinero, eso significa que aún puede conseguir más.
49–56	**Deber:** El PJ tiene un fuerte sentido del deber y se siente impelido a honrarlo; puede ser en el servicio militar, cumpliendo su parte de un acuerdo o siguiendo algún tipo de código criminal. A diferencia del Juramento (ver más abajo), un personaje con Deber como Obligación posee vínculos legales o rituales con una organización o causa, por lo que eludir el compromiso le resulta extremadamente difícil o perjudicial.
57–64	**Familia:** El personaje conserva estrechos lazos familiares que requieren buena parte de su tiempo y su atención. Esto puede incluir la necesidad de prestar ayuda o cuidados a hermanos o padres, administrar una herencia, fondo fiduciario o negocio familiar, o simplemente mediar en una disputa entre parientes.
65–72	**Favor:** El PJ debe un favor muy grande a alguien. Quizá unos agentes hicieron la vista gorda cuando pasaba mercancías de contrabando, o puede que un amigo lo sacase de prisión. En cualquier caso, los favores se van acumulando y no tardarán en pedirle que los devuelva o los compense de algún modo. Esta deuda puede reclamarse de forma gradual para prolongar la vigencia de la Obligación.
73–80	**Juramento:** El personaje ha prestado algún tipo de juramento que dirige sus pensamientos y sus actos, conformando su perspectiva moral del mundo. Puede tratarse de un voto religioso, de una forma de vida (como el código jedi) o de la voluntad de sacrificarse por el bien de un grupo o causa. Sea cual sea el caso, el Juramento debe ser algo serio que complique la vida de algún modo al personaje. Se trata de un compromiso personal e ineludible, y posiblemente carezca de un objetivo asequible a corto plazo. Los personajes que no honran su Juramento se enfrentan a un conflicto interno y moral.
81–88	**Obsesión:** El PJ sufre algún tipo de obsesión malsana que suele interferir en su vida: un personaje famoso, una región, un movimiento político, un símbolo cultural o cualquier otra faceta de la sociedad o la vida. Debe perseguirlo a toda costa, posiblemente en detrimento de su salud, su economía o su bienestar. Un personaje con esta Obligación tiende a llevarse bien con quienes comparten su mismo interés, pero aquellos que no lo comprenden lo miran con condescendencia, sorna o incluso un poco de miedo.
89–96	**Responsabilidad:** Un personaje con esta Obligación tiene un fuerte sentido del compromiso hacia una persona, lugar u objeto (la responsabilidad hacia un familiar cae dentro de la Obligación de Familia descrita más arriba). Puede consistir en un estrecho vínculo con un mentor, el deseo irresistible de cuidar de los huérfanos de un lugar concreto o el deber de hacerse cargo de las necesidades de una minoría desvalida.
97–00	Tira dos veces en esta tabla. Tu Obligación inicial tiene dos orígenes diferentes (esto no incrementa su magnitud; en vez de eso, la Obligación inicial se divide en dos partes iguales, cada una de un tipo distinto).



TABLA 2-2: OBLIGACIONES INICIALES

Nº de PJ en el grupo	Obligación inicial recomendada para cada jugador
2	20
3	15
4	10
5	10
6+	5

Cada PJ tiene la opción de aumentar su Obligación inicial a cambio de los beneficios mecánicos adicionales expuestos en la **Tabla 2–3: Obligación adicional**. Existen dos restricciones a esta regla: cada jugador solamente puede elegir cada opción una vez, y ningún PJ puede obtener más Obligación adicional que su valor de inicio original.

Las puntuaciones de Obligación pueden fluctuar a lo largo de las partidas conforme los jugadores van teniendo ocasión de reducir sus Obligaciones actuales o contraer nuevas Obligaciones.

COMPARTIR LA OBLIGACIÓN INICIAL

La Obligación puede ser un estupendo nexo de unión entre personajes. Si dos o más PJ empiezan con la misma Obligación (porque los jugadores obtuvieran el mismo resultado en la tabla o porque lo escogieran), cabe la posibilidad de que no sólo sean Obligaciones parecidas, sino una y la misma. Por ejemplo, si todos han contraído una Deuda, quizá se hayan endeudado con un señor del crimen hutt por haberles proporcionado una nave. O puede que hayan decidido prestar todos el mismo Juramento para perseguir un objetivo común.

LA OBLIGACIÓN EN EL JUEGO

Además de las implicaciones narrativas, la Obligación también ejerce un impacto mecánico. En cada partida, el DJ debe determinar si la Obligación total del grupo les va a afectar de algún modo.

Antes de empezar cada partida, el DJ debe tirar 1d100 y comparar el resultado con las Obligaciones pendientes del grupo (ver tabla del recuadro "Cálculo de la Obligación del grupo").

RESULTADOS DE LA TIRADA DE OBLIGACIÓN

Si el resultado arrojado por la tirada es superior a la puntuación total de Obligación del grupo, entonces la magnitud de dicha Obligación es lo bastante baja como para que sus deudas y deberes (sean materiales o intangibles) no sean acuciantes y por tanto no les afectan... por el momento.

Sin embargo, si el resultado obtenido es igual o inferior al valor total de la Obligación del grupo, algo relacionado con ella puede causar complicaciones durante la partida. Para empezar, sacar un número igual o inferior a la Obligación del grupo acarrea una reducción de 1 punto en el umbral de Tensión de todos los personajes durante el resto de la partida.

Además de esto, el DJ puede determinar cuál de las Obligaciones de los personajes entra en vigor. Para ello ha de comparar el resultado de su tirada con la tabla de Obligaciones. Por ejemplo, si el DJ ha sacado un 17 en la tirada de Obligación, entonces el personaje cuya Obligación se encuentra entre los valores 16 y 30 deberá afrontar sus consecuencias. El umbral de Tensión de este PJ se reduce en 2 puntos en vez de 1 durante el resto de la partida.

TABLA 2-3: OBLIGACIÓN ADICIONAL

Bonificación adicional	Coste
+5 PE iniciales	+5 a la Obligación
+10 PE iniciales	+10 a la Obligación
+1.000 créditos iniciales	+5 a la Obligación
+2.500 créditos iniciales	+10 a la Obligación

Por último, si se ha activado una Obligación y se obtuvieron dobles en la tirada (un 11 o un 44, por ejemplo), entonces los efectos de dicha Obligación también se duplican. Todos los personajes reducen sus umbrales de Tensión en 2 durante el resto de la partida, y el PJ cuya Obligación se ha activado reduce su umbral de Tensión en 4 puntos.

Estos efectos mecánicos representan la presión interna o externa que sufren los PJ como consecuencia de sus Obligaciones. Puede manifestarse como algo tan simple como un aumento de la ansiedad y la distracción causadas por la preocupación de tener que zanjar sus Obligaciones. Sin embargo, sobre todo si el DJ ha sacado dobles en la tirada, la Obligación activada también puede causar problemas tangibles. Quizá se soliciten favores, se reclame el pago inmediato de una deuda o se dejen sentir los efectos de una adicción con una necesidad repentina que se debe satisfacer a toda costa.

En última instancia, aun cuando los efectos mecánicos siempre se aplican, el DJ tiene la potestad de decidir cómo afectan al juego en el aspecto narrativo. No obstante, el DJ no debe sentirse obligado a modificar su propia narración o trama para incluir la activación de una Obligación. No se debe olvidar que los efectos de una Obligación activada siempre pueden ser mentales. Si, por ejemplo, se activa la Obligación de Recompensa de un personaje, pero el DJ se halla en mitad de una aventura y no desea complicar las cosas haciendo que aparezca un cazarrecompensas, basta con que informe al jugador de que el umbral de Tensión de su PJ se ha reducido porque le preocupa que la aventura le impida eludir a los cazarrecompensas que lo persiguen.

LA OBLIGACIÓN COMO UMBRAL

La Obligación también puede utilizarse como umbral, una medida de la infamia o el prestigio social del grupo, dependiendo de su naturaleza y magnitud.

En general, a medida que aumenta la Obligación de los personajes en **Al Filo del Imperio**, se estrechan sus vínculos con el submundo de la galaxia. Aun cuando la propia Obligación parezca inocua, como puede serlo un Favor, quizá se deba a alguien que cuenta con muchos más contactos criminales.

Debido a esto, el DJ tiene la opción de establecer umbrales para la Obligación total del grupo (o para las Obligaciones individuales de los personajes que lo conforman). En estos casos, el DJ puede dictaminar que la Obligación total del grupo deba ser inferior o superior al valor establecido para que los personajes puedan llevar a cabo determinadas tareas. Así, un político local podría negarse a reunirse con un grupo cuya Obligación sea superior a 60, pero un señor del crimen de esa misma zona quizá no confíe en un grupo que posea menos de 50 puntos de Obligación. En ambos casos, lo importante es cómo perciben los PNJ la reputación general del grupo de personajes.

Para saber más sobre los umbrales de Obligación, consulta la página 307 en el **Capítulo IX: El Director de Juego**. Por el momento a los jugadores les basta con saber que

CÁLCULO DE LA OBLIGACIÓN DEL GRUPO

Cuando todos los jugadores del grupo hayan escogido la Obligación de sus personajes, el DJ debe reunirlas todas en una sola tabla. Si piensa utilizar la hoja de grupo de PJ que hay al final de este manual, comprobará que en ella hay un apartado reservado para anotar las Obligaciones colectivas del grupo de personajes. En caso contrario, basta con enumerarlas en una tabla de tres columnas; en la primera columna debe figurar la puntuación de cada Obligación. En la segunda se especifica el tipo de Obligación. La tercera columna sirve para anotar el nombre del personaje al que pertenece cada Obligación.

No existe una tabla de Obligaciones estándar; cada una es exclusiva de cada grupo y partida, y depende de las Obligaciones individuales de los PJ. El DJ debe anotar en una hoja de papel los nombres de los personajes y sus correspondientes Obligaciones. A continuación los usa para crear una tabla de Obligaciones, asignando intervalos de puntuaciones a cada personaje y su Obligación. En algunos casos el grupo de PJ puede tener una Obligación compartida además de las individuales; en tal caso, esta Obligación ocupa su propia entrada en la tabla.

Por ejemplo, supongamos un grupo de cuatro PJ: la twi'lek Oskara, el droide 41-VEX, el wookiee Lowhhrick y el humano Pash.

Dado que son cuatro, cada uno empezó con una Obligación de 10 puntos según la **Tabla 2–2: Obligaciones iniciales**. La Obligación de Oskara es el Deber (en su caso, deber hacia su clan, que reside en su planeta natal). La Obligación de 41-VEX es una Deuda (el precio que costó su libertad). La Obligación de Lowhhrick es un Juramento (prometió dar caza a los esclavistas trandoshanos que secuestraron a su familia). La Obligación de Pash es un Favor (le debe uno a su viejo mentor por colocarlo como contrabandista). Además, el jugador de Pash decidió que éste comenzase con un +5 a su Obligación a cambio de 5 puntos de Experiencia adicionales, lo que le supuso una Obligación total de 15 puntos.

El DJ recopila toda esta información para crear la siguiente tabla:

Valor de Obligación	Tipo de Obligación	Personaje
1–15	Favor	Pash
16–25	Deber	Oskara
26–35	Juramento	Lowhhrick
36–45	Deuda	41-VEX

Nótese que el DJ ha sumado cada Obligación al total anterior para calcular los diferentes intervalos de la tabla. Esto es extremadamente importante cuando se usa la Obligación en una partida, ya que permite al DJ tirar 1d100 para determinar al azar si alguna de las Obligaciones entra en juego durante la partida. También sirve como referencia del valor total de Obligación de los personajes. El DJ debe ordenar de mayor a menor las puntuaciones de las distintas Obligaciones de los personajes a la hora de calcular los intervalos de la tabla.

EJEMPLO DE CÓMO HACER UNA TIRADA DE OBLIGACIÓN

Al principio de una partida con la twi'lek Oskara, el droide 41–VEX, el wookiee Lowhhrick y el humano Pash como personajes, el DJ consulta su tabla de Obligación y tira 1d100.

Valor de Obligación	Tipo de Obligación	Personaje
1–15	Favor	Pash
16–25	Deber	Oskara
26–35	Juramento	Lowhhrick
36–45	Deuda	41–VEX

El DJ saca un 39. Esto significa que la Obligación del grupo se ha activado (ya que el resultado ha sido inferior a su puntuación total de Obligación de 45). En concreto, entra en vigor la Obligación de 41–VEX, puesto que el número arrojado por la tirada está comprendido entre 36 y 45.

En términos mecánicos esto se traduce en un –1 al umbral de Tensión de todos los PJ durante la partida, excepto 41–VEX, que debe aplicar un –2 a su umbral de Tensión. En términos narrativos esto puede significar que el droide está especialmente preocupado por su deuda pendiente, lo bastante como para no parar de quejarse e incordiar a los demás personajes. Esto no constituye un aspecto importante de la trama; tan sólo es un recordatorio para que los personajes tengan presente que en algún momento deberán afrontar esta Obligación.

Sin embargo, si el DJ hubiera obtenido un 44, el hecho de haber sacado dobles en la tirada amplificaría los efectos de la Obligación. En este caso, Oskara, Lowhhrick y Pash habrían sufrido un –2 a su umbral de Tensión durante toda la partida, que sería un –4 en el caso de 41–VEX. De haber ocurrido así, el DJ podría haber estipulado que la penalización es lo bastante grave como para que haya ocurrido algo terrible; quizá algún recaudador ha contactado con 41–VEX para exigir un pronto pago, o puede que su fiador amenace con enviar a un cazarrecompensas tras el pobre droide (y si sus amigos se ven atrapados en el fuego cruzado, el fiador se lava las manos).

cuanto mayor sea la Obligación contraída por sus personajes, más fácil les resultará tratar con otros criminales, pero más les costará relacionarse con ciudadanos honrados que respeten la ley.

LA OBLIGACIÓN COMO RECURSO

A veces los personajes tienen la opción de aceptar voluntariamente un incremento de su Obligación para conseguir objetos y cumplir objetivos que normalmente quedarían fuera de su alcance. En tales ocasiones, el DJ puede aumentar una Obligación existente en una suma específica, o bien crear una Obligación nueva que refleje mejor la transacción o los eventos acontecidos.

Esto queda explicado con mayor detalle en la página 307 del **Capítulo IX: El Director de Juego**, puesto que estas situaciones se dan a lo largo del juego, no durante la creación de un personaje. Lo único que deben tener claro los jugadores es que no todas las Obligaciones se crean del mismo modo. Una Obligación no tiene un coste equivalente en créditos; su valor depende únicamente de las circunstancias, de lo que se va a adquirir, de la persona o personas con quienes se negocia, etc. Acudir al mercado negro para procurarse un acoplamiento de energía modelo T–45 recuperado por medios ilícitos de alguna nave siniestrada podría requerir una Obligación de 5 con un perista conocido y bien relacionado en los bajos fondos, o bien una Obligación de 15 si hay que recurrir a un político que deba mover unos cuantos hilos y garantizarse la posibilidad de negar toda implicación en el asunto.

REDUCIR UNA OBLIGACIÓN

Cuando los personajes tienen ocasión de pagar o destinar recursos para reducir el nivel actual de su Obligación, se dice que van a reducir su Obligación. Esto puede ocurrir de varias maneras; en la mayoría de los casos, las Obligaciones se reducen de forma específica o genérica.

REDUCCIÓN ESPECÍFICA

Dependiendo de quién fuera la Obligación que entró en vigor o de la forma en que se han conseguido los recursos, es posible que la resolución esté asociada específicamente a la Obligación de un personaje. Por ejemplo, si la Deuda de 41–VEX se activa para la partida, y el droide debe dinero a un narcotraficante hutt, entonces el alijo de especia ilegal que han descubierto los personajes está destinado básicamente a reducir la Deuda de 41–VEX.

REDUCCIÓN GENÉRICA

En otros casos, el grupo sencillamente dispone de recursos adicionales que pueden emplear para reducir las Obligaciones que tienen pendientes. Tanto si se da en forma de dinero (por ejemplo, si han cobrado 20.000 créditos por su último trabajo) o de algún otro bien activo, el caso es que disponen de varias semanas libres entre misiones, y el DJ puede permitirles gastar estos nuevos recursos para liquidar una o varias de sus Obligaciones. El DJ dictamina qué cantidad de Obligación pueden reducir estos recursos, y los jugadores deciden el mejor modo de dividir esta reducción entre sus Obligaciones individuales.

TERCER PASO: ESCOGER LA ESPECIE

En **Al Filo del Imperio**, los jugadores tienen una amplia variedad de opciones para escoger las especies de sus personajes. Los miles de millones de planetas que existen en la galaxia de *Star Wars* ofrecen posibilidades prácticamente ilimitadas. La diversidad de criaturas alienígenas presentes en la escena de la cantina de Mos Eisley en *La guerra de las galaxias* no es más que un mínimo atisbo de la plétora de seres inteligentes que habitan en este lejano universo.

Esta sección proporciona reglas detalladas sobre las ocho especies más destacadas, aunque los jugadores son libres de escoger cualquier otra especie que no esté descrita aquí. *Star Wars* no sería *Star Wars* sin sus alienígenas. Además, durante el transcurso de sus aventuras los personajes se encontrarán con nuevas formas de vida y también deben tener ocasión de interpretarlas. La naturaleza misma de las aventuras fronterizas consiste en romper las barreras y buscar nuevas posibilidades; el único límite es la imaginación.

SELECCIÓN DE ESPECIE

Un jugador debe elegir una especie para su personaje antes incluso de escoger su profesión. Las elecciones de especie y profesión pueden ir de la mano y poner de relieve el trasfondo del personaje por encima de todo lo demás.

Cada especie posee capacidades y características intrínsecas que influyen en el siguiente paso de la creación del personaje (la selección de profesión). La especie determina las puntuaciones iniciales de características como Fortaleza y Astucia, así como los puntos de Experiencia (PE) con los que empieza el personaje. Esta provisión de PE se utiliza posteriormente para modificar características o adquirir nuevas habilidades y talentos que resulten apropiados para el trasfondo y la profesión del personaje.

Es preciso recordar que el gasto de la Experiencia inicial puede generar distribuciones de características muy variadas, por lo que no es necesario seleccionar especies concretas para beneficiarse de sus características iniciales. Además, un personaje no se define únicamente por las puntuaciones de sus características; la buena interpretación y la narración contribuyen mucho más que los números al desarrollo de un PJ.

BOTHANS

Los bothans son los principales procuradores de información de la galaxia. Son muy hábiles desvelando secretos o fijándose en cosas que las demás especies pasan por alto, razón por la que constituyen un recurso de valor incalculable para cualquier empresa... si uno se aviene a confiar en ellos.

Fisiología: Los bothans están dotados de sentidos muy agudizados que les sirven de gran ayuda para recabar y transmitir información. Las fosas nasales de sus estrechos y alargados hocicos pueden distinguir muchos olores, y su vista tiene un alcance de enfoque muy superior. Sus orejas son el doble de grandes que en la mayoría de las especies, y pueden torcerlas y doblarlas para captar sonidos direccionales. Con una estatura media de 1,6 metros, el pequeño tamaño de los bothans les permite pasar desapercibidos y colarse a través de resquicios por los que no cabría un humano. Su mayor ventaja es su pelaje; los bothans pueden comunicarse entre sí mediante ondulaciones de su pelambrera, manifestando cambios de humor y comunicando otras sensaciones más concretas en clave.

Sociedad: Todos los estratos de la sociedad bothan están basados en la adquisición, manipulación y utilización de conocimientos. A veces se los equipara a hutts y twi'leks, pero tales comparaciones ofenden a los bothans, pues a ellos los motiva el prestigio y no el dinero. A fin de cuentas, la reputación de un bothan es lo único que tiene. El Consejo Bothan gobierna los mundos de los bothans. Todos los grandes clanes poseen un representante en el Consejo, que a su vez designa al jefe del Consejo. Los bothans rehúyen las confrontaciones directas. Su arma es la información, y utilizan los secretos igual que un corelliano jugando al sabacc: la verdad es el as que guardan en la manga.

Los bothans poseen la más extensa y elaborada red de inteligencia de toda la galaxia. La denominada Red Espía opera mediante topos, agitadores, agentes durmientes y puntos de entregas que transfieren la información a través de canales clandestinos hasta los maestros espías bothans. Aunque los centros neurálgicos de la Red Espía en Bothawui los dirigen bothans, la mayor parte de los agentes desplegados pertenecen a especies foráneas.

Mundo natal: Los bothans proceden de Bothawui, un planeta de clima templado situado en el Borde Intermedio. También han establecido grandes colonias en Kothlis y Torolis.

Idioma: La lengua nativa de los bothans es el bothés, y su forma escrita recibe el nombre de botha. Casi todos los bothans hablan el básico con fluidez. El *wrendui*, término bothés para

LÍMITE DE OBLIGACIÓN

La puntuación de una Obligación suele oscilar entre 5 y 100. No importa cuánta suma liquiden los PJ, cuántos favores devuelvan ni lo mucho que se afanen por llevar una vida honrada; ninguna Obligación puede reducirse por debajo de 5. Aunque el 100 es, a efectos prácticos, el tope máximo para tiradas de 1d100, las Obligaciones pueden exceder este valor. En estos casos se siguen aplicando las reglas habituales. Si una Obligación supera el 100, significa que se activará en todas las partidas y ejercerá un efecto pernicioso sobre los personajes, tal y como se explica a continuación.

OBLIGACIÓN SUPERIOR A 100

Cuando la Obligación del grupo supera los 100 puntos, la presión de sus Obligaciones individuales es tan intensa que apenas podrán concentrarse en nada más hasta recuperar el control. Mientras la puntuación total de Obligación del grupo no baje de 100, ninguno de los PJ podrá gastar puntos de Experiencia para aumentar sus características, entrenar habilidades o adquirir talentos. Sencillamente los PJ tienen demasiadas cosas en la cabeza y sufren demasiada ansiedad, desconfianza y tensión como para preocuparse de mejorar sus capacidades.



referirse a las señales y emociones no verbales transmitidas mediante ondulaciones y rizos del pelaje bothan, posee numerosas formas en clave que un espectador puede interpretar como información explícita si conoce dicha clave. Un espía bothan bien instruido puede alternar entre diferentes formas de wrendui en una misma ondulación de su pelaje.

Vida en los confines: Los bothans tienden a ejercer profesiones en las que prima el uso de la información. Son excelentes comerciantes, exploradores, ladrones y políticos. Siempre intentarán ascender por la cadena de mando de su profesión actual y también proporcionarán información a la red de espionaje bothan para beneficiar a sus clanes en Bothawui.

CAPACIDADES DE LA ESPECIE

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	2	2	3	2	2

- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 11 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidad especial:** Los bothans empiezan el juego con 1 rango en Callejeo (pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Actitud convincente.

DROIDES

Por mucho que el fronterizo medio se burle sin parar de su droide, lo cierto es que se encuentra perdido sin él. Los droides desempeñan diversas funciones en los confines de la galaxia: seguridad y resolución de conflictos, cirugía y medicina, reparaciones técnicas, construcción, astronavegación, pilotaje y trabajos mecánicos. Aunque muchos de estos droides tan sólo poseen una inteligencia rudimentaria, otros están dotados de la capacidad de raciocinio.

INTERPRETAR A UN DROIDE

Crear un personaje droide en **Al Filo del Imperio** es muy sencillo. Se consideran una especie independiente, con bonificaciones y capacidades que reflejan su naturaleza robótica. Los jugadores deben mostrarse creativos al idear su descripción y el modo en que utilizan su equipamiento. Por ejemplo, en vez de anotar que tu droide viste un blindaje laminado, podrías decir que su chasis está revestido de placas metálicas reforzadas; y en vez de empuñar una pistola bláster, podría llevarla integrada en el brazo.

La personalidad de un droide es un asunto más delicado. El hecho de que el droide sea un PJ implica que tiene conciencia de sí mismo y de su independencia (a menos que al jugador le apetezca interpretar a un personaje totalmente supeditado a los seres biológicos de su entorno, claro). Los jugadores que deseen llevar personajes droides deben tener presente sus orígenes y tratar de incorporar a su personalidad elementos de las funciones para las que fueron diseñados en un principio, aun cuando un droide haya asumido un papel que va mucho más allá de su programación original. Así, un droide de control de tráfico podría haber emprendido una carrera profesional como mecánico, pero aún conservaría la mala costumbre de rezongar siempre que su compañero piloto incumple las normativas locales de circulación.

Descripción física: Los droides se producen con muchas y muy distintas formas, desde chasis que siguen las proporciones bípedas convencionales hasta los que imitan diversos animales, pasando por formas rectangulares o cilíndricas de diseño completamente utilitario.

VARIOS MODELOS DE EJEMPLO

Un droide puede estar recién salido de la cadena de montaje, con las prestaciones y accesorios físicos y mecánicos de serie, o bien tratarse de una unidad modificada según los gustos de su propietario.

- **Droide quirúrgico 2-1B (Geentech/Autómatas Industriales):** El droide quirúrgico 2-1B es un pensador sumamente inteligente y versátil, como cabría

IDIOMAS AL FILO DEL IMPERIO

El idioma siempre ha sido un instrumento esencial para las puestas en escena de *Star Wars*. Los rugidos animalescos de un wookiee, los gorjeantes pitidos de un droide astromecánico o la retumbante y gutural voz de un señor del crimen hutt sirven como recordatorio de que el universo de *Star Wars* es un lugar inmenso poblado por un sinfín de especies y culturas. Por esta razón, casi todas las especies en **Al Filo del Imperio** poseen su propio idioma, y aquellas que presentan mayor variedad (como los humanos) incluso pueden tener muchas lenguas diferentes según el planeta o cultura de donde procedan.

Pese a la existencia de este sinnúmero de idiomas, no deberían plantear un obstáculo para el entendimiento y la comprensión. En *Star Wars* existe una amplia variedad de herramientas para la interpretación de idiomas, desde droides de protocolo que dominan más de seis millones de formas de comunicación hasta el sencillo hecho de que casi todos los ciudadanos galácticos utilizan un idioma común denominado básico, el cual comprenden prácticamente todos incluso aunque no sean capaces de hablarlo.

En la descripción de cada especie se indica su idioma nativo. No obstante, todas las especies de PJ entienden el básico, aun cuando sus cuerdas vocales no les permitan emplearlo (como es el caso de wookiees y algunas variedades de gandianos). De todos modos, no es preciso que los jugadores hagan un listado de los distintos idiomas que conocen sus personajes; se considera que todos los miembros de un grupo de PJ hablan con soltura todos los idiomas de sus compañeros (así se evita que el único wookiee del grupo no pueda comunicarse con los demás porque nadie habla shyriiwook). Además, el DJ debe tomar medidas para asegurarse de que los PJ entienden a todos los individuos con los que se encuentren a lo largo de sus aventuras, valiéndose para ello de cualquier medio que estime adecuado. Por ejemplo, uno de los PJ podría hablar el idioma de ese individuo en cuestión (o viceversa). Quizá haya disponible un droide de protocolo, o tal vez todos los presentes conozcan el básico. La única excepción a esta norma debe darse cuando los problemas de comunicación sean un componente importante de la trama; en los demás casos, las barreras idiomáticas nunca deberían entorpecer el desarrollo de la historia.



esperar de un droide cuyas decisiones suponen la diferencia entre la vida y la muerte. Su feo chasis oculta una matriz de circuitos de comportamiento extraordinariamente compleja y flexible, y su inteligencia solamente es equiparable a su competencia como cirujano.

- **Droide de protocolo 3PO (Cybot Galáctica):** La serie 3PO de droides de protocolo se cuenta entre los autómatas más similares a los humanos jamás creados, por lo que resultan ideales para desempeñar sus funciones como embajadores, secretarios políticos, intérpretes y agregados. Sin embargo, sus avanzados verbocerebros AA–1 de SinteTec suelen desarrollar conductas neuróticas y otras peculiaridades.
- **Droide asesino IG (Mecánica Holowan):** La serie IG, cuya máxima expresión es el letal y temible modelo IG-88, es infame por haber producido varios de los droides asesinos más mortíferos de la galaxia. Los droides IG casi nunca se cruzan con un oponente al que no puedan eliminar, y en honor a su carencia total de emociones, siguen al pie de la letra todas las instrucciones de las órdenes de busca y captura.
- **Droide policial LE-V0 (Grupo Droides de Rseikharhl):** El éxito del LE-V0 en la lucha contra el crimen en el sector Rseikharhl ha contribuido a su adopción en el resto de la galaxia como complemento ideal para las fuerzas del orden y la seguridad privada. Su programación les exige cumplir las leyes imperiales a rajatabla y emplear la fuerza sólo si es absolutamente necesario. Aunque casi nunca se equipan con armamento letal, saben cómo sacar el máximo partido a las armas aturdidoras.
- **Droide de protocolo LOM (Autómatas Industriales):** La serie LOM supuso el intento de Autómatas Industriales por desbancar a Cybot Galáctica del mercado que había monopolizado. Al trató de producir un droide de protocolo muy similar a las unidades 3PO, pero con una cabeza insectoide dirigida a mercados muy exclusivos. Sin embargo, la mala fama granjeada por la carrera de al menos una de sus unidades como ladrón de joyas hizo que AI cancelase la línea. Algunos de los droides LOM restantes tienen por costumbre desarrollar rasgos de personalidad tan interesantes como inopinados.
- **Droide astromecánico serie R (Autómatas Industriales):** La increíblemente prestigiosa serie R engloba varios modelos, desde el voluminoso R1 original hasta la célebre unidad R2, sin olvidar el modelo R6 de inminente aparición en el mercado. Aparte de las unidades R1 (que miden más de dos metros de altura y

LOS DROIDES Y LA VIDA

Los dos factores que determinan la vida inteligente, el discernimiento (la capacidad de percibir) y la sapiencia (la sabiduría que deviene de la conciencia de uno mismo) no son cualidades que muchos atribuirían a un droide. Los droides están diseñados para no sentir dolor ni emociones. Pero lo cierto es que operan con un nivel de inteligencia que sobrepasa a la mayoría de las mentes bioquímicas, y si transcurren varios años sin verse sometidos a un borrado de memoria, sus rasgos de personalidad y su sentido de la autoconservación a menudo eclipsan su programación original. ¿Significa esto que los droides pueden desarrollar capacidades de discernimiento y sapiencia con el paso del tiempo? Ésta es una cuestión para la que aún no existe una respuesta aceptada de forma universal.

CLASIFICACIÓN DE LOS DROIDES

Los fabricantes de droides los clasifican en cinco categorías diferenciadas según sus funciones primarias.

Clase uno (primer grado): Estos droides están especializados en ciencias físicas, matemáticas y medicina, por lo que a menudo se trata de modelos muy inteligentes, pero carecen de "sentido común".

Clase dos (segundo grado): Los droides de clase dos trabajan en campos de ingeniería y técnicos, por ejemplo efectuando reparaciones y computando rutas de astronavegación. Suelen ser muy apreciados por su razonable intelecto, su aspecto inofensivo y sus excentricidades.

Clase tres (tercer grado): Los droides de clase tres suelen tener apariencia humanoide, ya que están diseñados para trabajar directamente con seres orgánicos. Están programados con funciones sociales y de servicio como la interpretación, la enseñanza, el protocolo y la asistencia diplomática.

Clase cuatro (cuarto grado): Los droides de clase cuatro están provistos de sistemas de armamento y han sido diseñados con fines de seguridad, instrucción y operaciones militares, combates gladiatorios e incluso asesinatos.

Clase cinco (quinto grado): Los droides de quinto grado son simples unidades obreras ideadas para diversos trabajos manuales y domésticos, desde el mantenimiento y la higiene hasta la carga y descarga. Muchos carecen de los procesos cognitivos mínimos para considerarse inteligentes.

trabajan a bordo de naves de línea), todos los droides astromecánicos de la serie R tienen un metro escaso de estatura y están diseñados para encajar en zócalos de cazas estelares para llevar a cabo cálculos de astronavegación y permitir saltos al hiperespacio. También disponen de una enorme variedad de herramientas con las que pueden efectuar todo tipo de reparaciones.

Sociedad: Hace mucho tiempo que circulan rumores entre contrabandistas sobre la existencia de "mundos droides" habitados por autómatas y cíborgs que gobiernan su propia sociedad. Al margen de estas disparatadas historias, los droides carecen de una sociedad exclusiva; en vez de ello viven integrados en las sociedades de sus amos (sean o no humanos). A menos que la personalidad de un droide haya reprogramado sus facultades cognitivas, todos están diseñados para obedecer, y eso es lo que hacen.

Sin embargo, los droides interpretados por los jugadores constituyen un caso especial. A lo largo de los milenios se han dado innumerables casos de droides que han trascendido su programación original para adquirir conciencia de sí mismos y operar de manera independiente. Algunos de estos autómatas permanecen activos durante cientos de años, reparando y mejorando sus sistemas para maximizar su rendimiento.

Para algunos de estos droides es motivo de orgullo y satisfacción seguir desempeñando lo mejor posible las labores para las que fueron diseñados; por ejemplo, una unidad R2 podría afanarse constantemente por ser mejor piloto y astronavegante. Otros infringen su programación por completo y deciden emprender nuevos cometidos. El infame 4-LOM empezó siendo un droide de protocolo, para luego convertirse en ladrón de joyas y finalmente uno de los cazarrecompensas más conocidos de la galaxia.

Vida en los confines: Droides de toda clase trabajan con contrabandistas y colectivos criminales en el Borde Exterior, donde siempre hay individuos dispuestos a ignorar su naturaleza mecánica y respetar a un compañero fronterizo por sus valiosas aptitudes. Algunas unidades lucen su diseño original sin ninguna modificación, mientras que otras se disfrazan hábilmente con otros cuerpos, como las series de protocolo de Cybot Galáctica. Y también hay un puñado de droides, como el capitán pirata ZI-Z0, que dirigen sus propias organizaciones tras comprobar que les resulta más eficiente liderar que servir.

CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 175 PE
- **Capacidades especiales:** Los droides no necesitan comer, dormir ni respirar, y son inmunes a toxinas y venenos. Independientemente de su Fortaleza, pueden instalarse un máximo de 6 implantes cibernéticos. Además, después de escoger su profesión, un PJ droide puede entrenarse 1 rango en 6 de sus 8 habilidades profesionales (en vez de las 4 habituales). Tras elegir su primera especialización, un PJ droide puede entrenarse 1 rango en 3 de las 4 habilidades de dicha especialización (en lugar de las 2 habituales).
- **Inorgánico:** Como los droides no son orgánicos, no se les aplican los beneficios de la recuperación mediante tanques de bacta, inyectores de estimulantes o tiradas de Medicina. Sí pueden recuperarse de forma natural descansando, ya que sus sistemas aprovechan la inactividad para llevar a cabo reparaciones automáticas. Aparte de esto un droide debe ser atendido con una tirada de Mecánica, aplicando las mismas dificultades y resultados que las tiradas de Medicina para los seres orgánicos. Se pueden utilizar parches de reparaciones

DROIDES Y EQUIPO

Los droides no acostumbran a llevar ropa, y muchos artículos que los seres orgánicos deben acarrear por separado pueden formar parte del cuerpo de un droide. Por este motivo, se permite a los droides tratar ciertos objetos de equipo de distinta forma que los demás personajes. Por ejemplo, si un droide se compra un blindaje nuevo, el jugador puede interpretar que su personaje ha mejorado las placas de blindaje que protegen su chasis o lo ha revestido con una capa exterior reforzada. Del mismo modo, podría instalarse un verbocerebro modificado en lugar de comprar un módulo de datos, o un dispositivo de comunicaciones internas en vez de un simple comunicador (aunque muchos droides sí llevan encima esta clase de objetos).

de emergencia para arreglar los daños sufridos, con el mismo efecto que un inyector de estimulantes en un ser orgánico. Para más detalles sobre la reparación y curación de personajes droides, consulta la página 220. Debido a su resistente construcción metálica, los droides empiezan el juego con 1 rango en el talento Resistente.

- **Ser mecánico:** Los droides no pueden volverse sensibles a la Fuerza, ni tampoco adquirir una puntuación de Dominio de la Fuerza de ningún modo. Son incapaces de utilizar poderes de la Fuerza, como tampoco les afectan los poderes de la Fuerza que alteran la mente.

BUSCADORES

Los buscadores gandianos se han convertido en leyendas galácticas por su talento para rastrear y dar caza a sus objetivos. Entonan mantras místicos y buscan augurios en los sitios más insospechados (como charcos de combustible, manchas en transpariacero o la distribución de unos circuitos) para adivinar la ubicación y la intención de sus objetivos. Estos rituales religiosos, que los buscadores llaman "el camino a la verdad", resultan extravagantes para las demás especies, pero a nadie se le ocurre poner en duda sus resultados.

GANDIANOS

Los gandianos son una misteriosa especie insectoide cuyos "buscadores" se toman el rastreo de sus presas como un deber religioso. Son excepcionalmente buenos vaticinando la ubicación de sus objetivos empleando métodos rituales que las demás especies pueden considerar primitivos y bárbaros.

Fisiología: Aunque predominantes en los confines del Borde Exterior, los gandianos siguen siendo un enigma para los xenobiólogos. Se han identificado más de una docena de subespecies gandianas diferenciadas. Todos están recubiertos por un denso exoesqueleto quitinoso y alcanzan una estatura media de 1,6 metros en su edad adulta. Tienen tres dedos en cada mano, pero son tan diestros como los de otros seres humanoides y pueden manipular equipamientos diseñados para criaturas con cinco dedos.

La diferencia entre las subespecies gandianas radica en los aspectos biológicos de sus aparatos respiratorios. La mayoría de los gandianos que recorren las rutas espaciales parecen carecer de la necesidad de respirar. La digestión de los alimentos que guardan en sus estómagos produce el amoniaco necesario para sus procesos bioquímicos. Los desechos resultantes de estos procesos y el exceso de amoniaco se expulsan a través de sus exoesqueletos. Estos gandianos suelen exudar un desagradable almizcle con olor a metano. Otras subespecies poseen pulmones funcionales y su digestión no produce amoniaco, por lo que se ven obligados a emplear un sistema respiratorio artificial.

Aún hay muchas preguntas sin respuesta sobre la biología gandiana, ya que no permiten que otras especies los estudien. Algunos xenobiólogos conjeturan que los rituales religiosos de los gandianos ocultan algún tipo de manipulación genética que ha producido las diversas variedades de gandianos.

Sociedad: Los gandianos tienen una cultura muy hermética. Lo poco que se sabe de ellos es que la religión y la vida son dos conceptos muy interrelacionados en su cultura. Una asamblea de ancianos conocidos como los *ruetsavii* rige las diversas sectas religiosas que representan las virtudes de la vida gandiana. Los habitantes de otros mundos están más familiarizados con la secta religiosa de los "buscadores", los gandianos que abandonan su planeta natal para emprender cacerías rituales en las que capturan presas y procuran bendiciones divinas a su pueblo. Se rumorea que existen muchas más sectas, ocupadas sobre todo en los campos de la genética, la medicina y la ingeniería, pero se desconocen sus naturalezas exactas.

Mundo natal: Gand es un mundo del Borde Exterior envuelto en una masa gaseosa de amoniaco y metano. El comercio se lleva a cabo en estaciones orbitales, pues casi nunca se permite a los forasteros descender a la superficie del planeta. Los pocos alienígenas que aterrizan en ella deben permanecer en todo momento en distritos especiales acondicionados específicamente para ellos.

Idioma: Los droides tienen mucha más facilidad que los lingüistas humanoides mejor entrenados para reproducir los chasquidos y chirridos de la lengua gandiana. Al no necesitar inhalar gases respirables, la mayoría de los gandianos carecen de cuerdas vocales que les permitan articular los sonidos del básico y de otros idiomas. Deben utilizar droides o aparatos de traducción para conversar con individuos que no entiendan su idioma.

La gramática empleada por los gandianos refleja el lugar que ocupan en la sociedad. Antes de que un gandiano se gane su identidad y sea aceptado entre sus iguales, se refiere a sí mismo usando la tercera persona y denominándose "gandiano". Una vez que lleva a cabo algún acto de distinción, el gandiano puede adoptar el apellido de su familia. Los gandianos no pueden utilizar sus nombres hasta haberse convertido en "personas insignes" (*janwuine* en su lengua) y haber sido preconizados por sus iguales. Por este motivo, muchos habitantes de otros mundos consideran a los gandianos una especie sumamente humilde.

Vida en los confines: Habida cuenta del elevado índice de éxitos de los buscadores gandianos al capturar a sus presas, sus clientes se muestran perfectamente dispuestos a ignorar sus misterios culturales y sus extraños olores. Los buscadores gandianos están muy solicitados como cazarrecompensas, investigadores privados, asesinos, rastreadores de morosos y asesores en temas de seguridad.

CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los gandianos empiezan el juego con 1 rango de entrenamiento en Disciplina (pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Respiración amoniacal:** Una diferencia notable entre las dos principales subespecies de gandianos es que una de ellas tiene pulmones y la otra no. La variedad pulmonada respira una mezcla de gas de amonio. Los gandianos que carecen de pulmones no respiran

en absoluto, sino que extraen de la comida todas las sustancias necesarias para su metabolismo. Para interpretar a un gandiano, el jugador debe decidir si quiere que su personaje tenga pulmones o no. Si opta por jugar con un gandiano sin pulmones, su personaje será inmune a la asfixia (pero no a las heridas sufridas por la exposición al vacío). Si prefiere interpretar a un gandiano pulmonado, empieza el juego con una mascarilla de amoniaco y el oxígeno se considera una atmósfera peligrosa de magnitud 8 para él. No obstante, recibe +10 PE iniciales a cambio.

HUMANOS

Los humanos son la especie inteligente más abundante y gregaria de toda la galaxia. Parecen estar presentes en casi todos los planetas libres que albergan formas de vida, y recorren constantemente las rutas espaciales en busca de nuevos mundos que colonizar.

Fisiología: Los humanos son mamíferos bípedos de piel mayormente lampiña con una gama de colores muy variada, desde tonos color melocotón hasta morenos, chocolate e incluso negros. Los varones alcanzan una estatura media de 1,8 metros de altura; las mujeres suelen ser un poco más bajas y no tan fornidas. Respiran oxígeno y pueden digerir diversos tipos de animales y plantas. Su biología está bien adaptada a muchos entornos de la galaxia, lo que posiblemente explique su predominancia.

Sociedad: La ambición y la competitividad de los humanos han dividido su especie en muchas sociedades diferentes. Se han extendido a lo largo y ancho de la galaxia, y viven bajo todos los sistemas políticos concebidos, desde el feudalismo y la teocracia hasta la democracia y la autocracia. Sus niveles tecnológicos presentan una variedad similar.

Mundo natal: Se cree que los humanos proceden de algún lugar de los mundos del Núcleo, quizá de la mismísima Coruscant. Sin embargo, hace ya tanto que comenzaron a explorar la galaxia (puede que incluso antes del descubrimiento de velocidades más rápidas que la luz) que en la actualidad existen innumerables planetas humanos.

Idioma: El principal idioma que conecta a los humanos como especie individual es el básico, aunque cada sociedad posee su propio dialecto y a veces incluso se desarrollan otras lenguas maternas.

Vida en los confines: Los humanos pueden ejercer prácticamente cualquier función y oficio en los confines galácticos.

LA HUMANIDAD DURANTE EL IMPERIO

En el Imperio, los humanos controlan todos los cargos influyentes en la galaxia, ya sean militares, económicos o políticos. Los prejuicios contra los alienígenas también se hallan en su máximo apogeo; el Imperio discrimina activamente a los no humanos. Sin embargo, no todos los humanos se han dejado adoctrinar por la propaganda antialienígena. Muchos los tratan con amabilidad y respeto a diario; algunos incluso toman las armas junto a sus camaradas no humanos para luchar contra el Imperio.

CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 110 PE
- **Capacidades especiales:** Los humanos empiezan con 1 rango de entrenamiento en 2 habilidades no profesionales distintas de su elección (pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).

RODIANOS

Los rodianos nacen para cazar, pues su planeta de origen es un mundo hostil que inculca instintos asesinos. Para aquellos a cuya cabeza se ha puesto precio, vislumbrar un morro verde ahusado o captar un inconfundible hedor a podrido indica que hay un cazarrecompensas rodiano siguiendo su rastro.

Fisiología: Los rodianos han evolucionado de una especie de lagartos trepadores y aún conservan algunos de los atributos de sus antepasados, especialmente los enormes ojos y las ventosas que tienen en los dedos de manos y pies para facilitar la escalada. Hoy en día estos rasgos físicos no bastan para que un rodiano adulto de 1,6 metros de altura se mantenga adherido a una roca o árbol durante mucho tiempo, pero sí han salvado a más de un rodiano de caídas que habrían matado a muchos individuos de otras especies.

Sociedad: La historia de Rodia es una historia de violencia. Hace mucho tiempo, este mundo tropical estaba infestado de feroces depredadores, así que los indefensos antepasados de los rodianos debían adaptarse o morir. Y se adaptaron, ocultándose entre las ramas de los árboles o trepando hasta cuevas situadas en lo alto de las montañas, donde aprendieron a fabricar herramientas y urdir planes para cazar a los depredadores. Su talento para la caza creció a pasos agigantados, y pronto se convirtió en el eje central de su sociedad.

Los rodianos mejoraron sus aptitudes de cazadores hasta tal punto que acabaron provocando la extinción de la mayor parte de los depredadores de Rodia. Cuando ya no les quedaba casi nada para cazar, se volvieron unos contra otros. Las cacerías gladiatorias entre campeones rivales se transformaron paulatinamente en escaramuzas y posteriormente desembocaron en guerras tribales.

La beligerante cultura rodiana estuvo a punto de provocar el bloqueo e incomunicación del planeta cuando fue descubierto por exploradores de la Antigua República. Pero los líderes rodianos consiguieron reprimir sus violentas tendencias culturales el tiempo suficiente para establecer contacto con el resto de la galaxia. Varios milenios después, la cultura rodiana ha dejado atrás lo peor de sus impulsos agresivos, aunque siguen venerando el arte de la caza.

Mundo natal: El planeta Rodia, situado en el Borde Intermedio, es el mundo de origen de los rodianos. En él se fusionan el desarrollo urbano e industrial con extensiones de selva tropical que se conserva intacta, proporcionando a los valerosos jóvenes rodianos una gran variedad de entornos en los que poner a prueba sus aptitudes para la caza.



Rodiano

Trandoshano

Twi'lek

Wookiee

Idioma: Debido a la estructura de sus bocas, los rodianos tienen dificultades para expresarse en el idioma básico; algunos ni siquiera se molestan en intentarlo, y optan por utilizar exclusivamente su lengua materna, el rodés.

Vida en los confines: Debido a la herencia cultural de "la cacería", los rodianos tienden a ofrecer sus servicios como cazarrecompensas o pistoleros a sueldo. A menudo aceptan desafíos que les vienen grandes, fantaseando con los homenajes que recibirán en Rodia por haber capturado a su presa.

CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los rodianos empiezan con 1 rango de entrenamiento en Supervivencia (pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje). También comienzan el juego con 1 rango del talento Rastreador experto.

EL TEATRO RODIANO

Varios siglos antes de que los exploradores de la República aterrizasen en Rodia, los nativos del planeta se habían cazado mutuamente casi hasta extinguirse. En un esfuerzo por salvar a su pueblo, el gran protector Harido Kavila escribió la primera obra de teatro rodiana, afirmando haber recibido inspiración de los dioses. La obra consistía en una recreación dramática sencilla, violenta y sangrienta de una cacería rodiana. Pese a ello, deleitó tanto a los rodianos que decidieron canalizar sus impulsos fratricidas hacia la puesta en escena de las cacerías más legendarias de su historia. Poco a poco, otros autores fueron profundizando en varios aspectos diferentes al espectáculo de la violencia. Reflexionaron sobre las idiosincrasias de sus personajes, los temores y anhelos del cazador junto con sus pesares y pasiones. El teatro rodiano trataba estos temas de un modo tan visceral y emotivo que sus obras arrasaron en las salas de toda la galaxia poco después de su integración en la comunidad galáctica.

TRANDOSHANOS

Los trandoshanos son belicosos lagartos humanoides que se han declarado a sí mismos enemigos jurados de los wookiees. Se les puede encontrar allí donde hagan falta brazos fuertes o armas de gran calibre.

Fisiología: Los trandoshanos son criaturas de sangre fría con una estatura media escasamente inferior a la de sus archienemigos los wookiees. Sus manos de tres dedos carecen de la destreza manual proporcionada por los pulgares oponibles, razón por la que tienen dificultades para manipular aparatos tecnológicos; sin embargo, sus enormes garras compensan con creces esta carencia. Su visión hipersensible les permite captar el espectro infrarrojo de la luz. A edades más tempranas, sus poderes regenerativos son capaces de restaurar miembros amputados en caso de necesidad. Sus escamas presentan colores variados, desde el verde brillante hasta el anaranjado, y pueden cambiar en las temporadas de muda.

Sociedad: Los trandoshanos (o *t'doshok*, como se denominan a sí mismos en la lengua dosh), proceden de una sociedad en la que se confiere una gran importancia a la fuerza, la habilidad en la caza, la resistencia y la autosuficiencia. Las madres incuban nidadas de cuatro huevos (el padre casi nunca se involucra en la crianza); las crías trandoshanas pueden caminar y demuestran un talento instintivo para la caza prácticamente desde el nacimiento. A los dos años de edad la madre se los lleva a su primera cacería, y hacia los diez años ya pueden valerse por sí mismos en la mayoría de las situaciones.

La sociedad trandoshana gira en torno a dos conceptos: la cacería y la adoración de una diosa conocida como la Tanteadora. Esta deidad vela por el pueblo trandoshano, otorgando bendiciones o imponiendo castigos en función del éxito de sus cazas. Por cada cacería realizada con éxito y cada presa derribada, los trandoshanos reciben *jagannath*, "marcas divinas" que en conjunto indican el estatus del individuo en la sociedad trandoshana. Si un cazador recibe jagannath, se procura también el favor de su diosa. Cuando un trandoshano muere, se inclina ante la Tanteadora y le ofrece su aljaba de jagannath: el recuento final de estas marcas de prestigio determina su destino en la otra vida.

A medida que la sociedad trandoshana ha evolucionado como parte de la comunidad galáctica, la importancia de la cacería se ha fusionado con otros intereses sociales. Ahora un médico trandoshano puede "dar caza" a una cura para una enfermedad virulenta que amenace a su pueblo, o un ingeniero podría tratar de "cazar" mejores diseños de astronaves o armamentos más potentes. De hecho, casi cualquier actividad que beneficie al pueblo trandoshano puede justificarse como una "cacería" digna en lo que respecta a su cultura. Como es lógico, esto no deja lugar para intereses más frívolos como puede ser el arte.

Mundo natal: La mayoría de los trandoshanos llaman a su planeta de origen Hsskor, aunque los forasteros lo conocen como Trandosha o ´Dosha. Comparte estrella con el mundo natal de los wookiees, Kashyyyk. Los trandoshanos también han colonizado la luna boscosa de Trandosha, a la que llaman Wasskah.

Idioma: La lengua trandoshana, el dosh, suena a oídos humanos como una serie de gruñidos y siseos. Los trandoshanos pueden aprender y utilizar el idioma básico, aunque barbarizan la mayoría de las palabras con sonoros silbidos.

Vida en los confines: Los trandoshanos sueñan constantemente con tener éxito en sus cacerías y ser bendecidos con jagannath por la Tanteadora. Las profesiones de corte militar orientadas a perseguir objetivos específicos, como los oficios de cazarrecompensas y mercenarios, son las más adecuadas para los instintos de cazador de un trandoshano.

MALA SANGRE

A ojos de los trandoshanos, su rivalidad con los wookiees comenzó cuando estos asesinaron brutalmente a los miembros de una misión de exploración trandoshana que exploraba Kashyyyk en son de paz. El salvajismo de los wookiees hizo creer a los trandoshanos que eran bárbaros incapaces de razonar, y por tanto carecían de derechos legítimos sobre los recursos del planeta. Para reforzar la seguridad en su siguiente misión, los trandoshanos desplegaron una fuerza militar armada hasta los dientes. Sin embargo, en los años posteriores a la llegada de los trandoshanos, los wookiees habían logrado descifrar el diseño de ingeniería de la nave exploradora trandoshana. Al cabo de meses de un cruento conflicto en el que los trandoshanos sirvieron a su diosa con distinción, los wookiees consiguieron abrumarlos merced a su superioridad numérica. Posteriores misiones pacíficas de colonización emprendidas por los trandoshanos sufrieron el mismo destino.

Los trandoshanos apelaron a la Antigua República, pero descubrieron que los wookiees ya habían contactado con habitantes de otros planetas y embaucado al Senado con sus mentiras. Poco tiempo después los wookiees representaban al sistema Hsskassi en el Senado sin contar con ningún portavoz de los trandoshanos, quienes se sintieron repudiados y no tuvieron más remedio que declarar la guerra. Finalmente, la República envió sus propias tropas para mantener la paz en su territorio.

El canciller Palpatine escuchó por fin la súplica desesperada de los trandoshanos. Sus dignatarios le convencieron para que les concediera la representación del sistema Hsskassi en el Senado Imperial a cambio de su ayuda para sofocar la rebelión wookiee en Kashyyyk. Por si fuera poco, los dignatarios trandoshanos prometieron capturar y entregar esclavos wookiees al Imperio. Con Kashyyyk ocupada por el ejército imperial, por fin los trandoshanos habían ganado por la mano a sus vecinos.

Pero no todos los trandoshanos aprobaban esta nueva política. El maestro jedi trandoshano Krassk M'ikosh, después de varios años intentando en vano negociar la paz entre su amado pueblo y los wookiees, murió protegiendo a un niño wookiee de unos esclavistas trandoshanos.

CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 12 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 9 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los trandoshanos empiezan con 1 rango de entrenamiento en Percepción (pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Regeneración:** Siempre que un trandoshano recupere Heridas descansando o usando un tanque de bacta, recupera 1 Herida adicional. No recupera esta Herida adicional si un personaje le administra primeros auxilios o tratamiento médico, ni tampoco al utilizar un inyector de estimulantes. Los trandoshanos también pueden regenerar extremidades perdidas, aunque suelen tardar al menos un mes en volver a ser funcionales.
- **Garras:** Cuando un trandoshano efectúa tiradas de Pelea para infligir daño a un adversario, suma +1 al daño y posee un valor de crítico de 3.

TWI'LEKS

Los twi'leks son una de las especies no humanas más abundantes en la galaxia. Son expertos negociadores, muy hábiles adivinando las intenciones de miembros de otras especies y empleando la astucia para conseguir lo que se proponen.

Fisiología: Los twi'leks poseen dos tentáculos prensiles, llamados *tchun-tchin* o *lekku*, que nacen de la parte posterior de sus cabezas. Estas colas craneales les sirven a modo de segundas lenguas con las se comunican mediante señales y gestos. La gran variedad de colores que puede presentar la piel de los twi'leks es un indicativo de los clanes a los que pertenecen y de sus regiones de procedencia.

Sociedad: La familia lo es todo en la sociedad twi'lek. El gobierno de Ryloth está formado por una alianza de clanes dirigentes, cada uno de los cuales controla un pueblo pequeño o todo un distrito urbano. Los cinco miembros más importantes de una familia twi'lek lideran sus respetables clanes dirigentes, cuyo poder e influencia se proyecta hacia los peldaños inferiores del linaje familiar. Según la tradición, cuando un líder del clan dirigente muere, los cuatro restantes deben exiliarse a las áridas Tierras Brillantes, donde merodean los feroces lyleks. Sin embargo, en la práctica todos los líderes de los clanes encuentran nuevas e ingeniosas formas de eludir este exilio.

El sistema de clanes ha estratificado la sociedad twi'lek en una serie de castas. Los últimos vástagos de un linaje familiar se consideran de baja cuna y son vendidos como esclavos. Los líderes twi'leks se ofenden ante cualquier acusación de promover la esclavitud y afirman que jamás pondrían grilletes a los de su propia especie; prefieren echar la culpa a los demás clanes. Pese a ello, casi todos los clanes practican lo que ellos denominan "servidumbre por contrato".

Mundo natal: Aunque su planeta de origen, Ryloth, se encuentra en el Borde Exterior, pueden encontrarse twi'leks en numerosos mundos por toda la galaxia conocida debido a su naturaleza emprendedora y al tráfico de esclavos.

LAS BAILARINAS TWI'LEKS

La danza twi'lek está considerada como una de las expresiones artísticas más gráciles y sensuales de la galaxia. Por desgracia, también ha causado que muchos twi'leks, sobre todo mujeres, sean vendidas como bailarinas esclavas. Sin embargo, algunas guerreras y granujas twi'leks célebres comenzaron siendo esclavas para luego abrirse paso hasta la fama y la gloria.

Idioma: El ryl es la lengua materna de Ryloth, pero hay muy pocos twi'leks que no dominen el básico. Lo que diferencia a los twi'leks de otras especies es su segundo idioma, no verbal, que ellos laman lekku o *twi'leki*. En conversaciones cotidianas los twi'leks añaden énfasis y contenido a sus palabras agitando y crispando las colas de sus cabezas. Si precisan de intimidad, los twi'leks pueden conversar en completo silencio valiéndose únicamente de los gestos que realizan con estos apéndices para transmitir información compleja.

Vida en los confines: Dados sus talentos lingüísticos, su astucia natural y sus aptitudes sociales, los twi'leks encajan perfectamente en cargos administrativos, políticos y directivos. Los miembros de menor categoría de un clan que no están satisfechos con su estatus suelen marcharse de Ryloth para buscarse la vida, impulsados por un espíritu emprendedor para fundar sus propios negocios o establecer sus propios sindicatos del crimen.

CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 11 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los twi'leks empiezan con 1 rango de entrenamiento en Carisma o bien en Engaño (pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en ambas habilidades durante la creación del personaje). Además, al hacer una tirada de habilidad, un twi'lek puede eliminar ■ impuesto por condiciones ambientales áridas o calurosas.

WOOKIEES

Fuertes, inteligentes y feroces en combate, los wookiees son los mejores amigos de aquellos a quienes juran lealtad... y los peores enemigos de todos los demás. Por desgracia, prácticamente han desaparecido de la población galáctica y están camino de convertirse en un recuerdo olvidado de la Antigua República.

Fisiología: Los wookiees tienen un tamaño desmesurado; sus más de 2 metros de estatura infunden pánico a sus enemigos. Y tienen buenos motivos para asustarse, pues en toda la galaxia hay pocas especies que igualen en fuerza o mal genio a los wookiees. Poseen largas extremidades provistas de garras retráctiles en los dedos de manos y pies para desenvolverse con soltura en los entornos arbóreos de su mundo natal.

Únicamente emplean estas garras para escalar, nunca para el combate, pues tal cosa se considera deshonrosa en la cultura wookiee. Su pelaje crece en diversos colores, oscureciéndose al alcanzar la edad madura y encaneciendo en la vejez (los wookiees pueden vivir varios siglos).

Sociedad: Aunque sus atributos físicos les confieren un aspecto amenazador, los wookiees se adhieren a estrictos códigos de honor y lealtad. Están estrechamente unidos por lazos familiares y de amistad, pues en Kashyyyk existen peligros que aterrorizan a los wookiees más fieros. Casi la mitad de la superficie del planeta está cubierta por árboles wroshyr de varios kilómetros de altura, característicos del sistema ecológico exclusivo de Kashyyyk y hogar de la mayoría de las comunidades wookiees. En el séptimo nivel de estos bosques, los wookiees han construido inmensas ciudades sobre los árboles en las que tecnología y naturaleza se fusionan en armonía. Las competencias mecánicas y la ingeniería son aptitudes innatas en los wookiees.

Habiendo dominado gran parte de los niveles superiores de Kashyyyk, los wookiees se disponían a explorar las estrellas por sus propios medios cuando una especie vecina, la trandoshana, aterrizó en su planeta para colonizarlo y explotar sus recursos. A pesar de que los trandoshanos poseían un armamento más avanzado, los wookiees lograron expulsar de Kashyyyk a los colonos, y no tardaron en desguazar la tecnología que abandonaron en su huida, incluida una nave espacial con motores sublumínicos. Cuando los trandoshanos regresaron, los wookiees los rechazaron por segunda vez, y luego se hicieron a las estrellas.

El conflicto entre wookiees y trandoshanos se prolongó durante los años posteriores de la Antigua República, y los mediadores enviados por ésta apoyaron con frecuencia a los honorables wookiees. Pero los trandoshanos tuvieron su oportunidad cuando Palpatine instauró su Imperio. Enviaron emisarios al antiguo senador para relatarle sus disputas con los wookiees. Los imperiales escucharon las tribulaciones de los trandoshanos y encerraron a los rabiosos wookiees en campamentos de trabajos forzados, encañonando a los niños wookiees para obligar a los adultos a emplear su pericia técnica en la construcción de material bélico para el Imperio, incluidas varias piezas de ambas Estrellas de la Muerte.

Mundo natal: Los wookiees son oriundos del planeta boscoso Kashyyyk, un mundo cubierto de inmensos y antiquísimos bosques en los que crecen los kilométricos árboles wroshyr. Estos árboles forman un ecosistema de distintos niveles en Kashyyyk, siendo los superiores los más seguros. Cuanto más se desciende hacia las profundidades de los bosques del planeta, más peligrosas son la flora y la fauna que se encuentran. En los niveles inferiores ni siquiera un wookiee puede sobrevivir durante mucho tiempo.

Idioma: La lengua wookiee, denominada shyriiwook, no cesa de asombrar a los lingüistas con los increíbles matices de los gruñidos y rugidos que conforman su lenguaje. Pocos individuos de otras especies saben hablar este idioma o alguno de sus dialectos, como el xaczik que hablan los wookiees de las islas de Wartaki. En contraposición, la fisiología wookiee no les permite hablar los idiomas de otras especies, incluido el básico, aunque la mayoría de los wookiees lo entienden sin demasiado problema.

Vida en los confines: Durante la era del Imperio, casi todos los wookiees libres son fugitivos buscados. Pocos se molestan en sacar el tema, pues saben que es más sensato agradar a un wookiee que soliviantarlo. Los wookiees que no viven esclavizados en los campamentos de trabajos forzados del Imperio pueden ejercer cualquier profesión que combine peligro, tecnología y exploración. Detestan el oficio del cazarrecompensas, aunque algunos renegados como Snoova han emprendido este camino.

CAPACIDADES DE LA ESPECIE

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	2	2	1	2

- **Umbral de Heridas:** 14 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 8 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los wookiees empiezan con 1 rango de entrenamiento en Pelea (pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Furia wookiee:** Si un wookiee ha sufrido Heridas, añade +1 al daño infligido con ataques de Pelea y Armas cuerpo a cuerpo. Si un wookiee sufre heridas críticas, en vez de lo anterior suma +2 al daño causado con ataques de Pelea y Armas cuerpo a cuerpo.

LAS DEUDAS DE VIDA

Cuando un wookiee jura proteger a un individuo, honra ese juramento hasta la muerte. Este tipo de promesas suele reservarse para los familiares cercanos del wookiee, pero también pueden incluir a amigos y compatriotas que hayan hecho cosas extraordinarias por el wookiee, como salvar su vida o las de sus familiares. Cuando se realiza uno de tales actos, el código de honor del wookiee le obliga a contraer una "deuda de vida", que significa que nada puede pagar al amigo del wookiee su favor excepto el acto de entregar la vida por él.

CUARTO Y QUINTO PASO: PROFESIÓN Y ESPECIALIZACIONES

En estos pasos, el jugador escoge la profesión de su PJ (que tendrá carácter definitivo) y su especialización inicial (que puede ser una de las muchas que adquiera el personaje a lo largo de su historia). Ambas son decisiones críticas que determinan el historial y el posible futuro del personaje.

Es recomendable que cada jugador examine todas las opciones antes de decidirse por una. La idea no es limitarse a las capacidades inmediatas de un personaje, sino anticipar su desarrollo potencial. Si un jugador imagina que algún día su PJ pilotará un carguero ligero hacia una muerte segura en una batalla desesperada por la galaxia, es aconsejable que procure contar con opciones para el pilotaje en la senda de desarrollo escogida.

¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?

La diferencia más importante entre una profesión y una especialización es la más obvia: las especializaciones son áreas de competencia particulares para un individuo que ejerce una carrera profesional.

No obstante, en lo que respecta a la historia y la interpretación, es importante considerar en mayor profundidad las distinciones de estos dos componentes de un personaje. La profesión que elige el jugador para su personaje define su compromiso general y continuado con un estilo de vida específico. Pero una profesión es algo más que el oficio con el que se gana la vida un personaje; es también su forma de vida, un compendio de sus objetivos, sus pasiones, su adiestramiento y su destino. Sus áreas de especialización pueden cambiar con el paso del tiempo, y el modo en que se gana el pan puede variar drásticamente, pero el personaje nunca deja de ser lo que decidió ser en esencia.

En otras palabras, no importa cuánto se involucre en política, campañas militares o misiones de rescate; Han Solo *siempre* será un contrabandista.



Las especializaciones, por otro lado, representan las áreas de interés y formación del personaje, las circunstancias que ocupan actualmente su concentración o la vocación que ha decidido emprender en esta etapa de su vida. Mientras la profesión expresa la naturaleza de un personaje, una especialización indica lo que ese personaje *hace* realmente en la galaxia (al menos de momento).

Por ejemplo, Lando Calrissian es la clara personificación del granuja cuando aparece en *El Imperio contraataca*. Sin embargo, en *El retorno del jedi* demuestra ser un excelente piloto, lo que sugiere que ha pasado algún tiempo especializándose como tal.

ESCOGER UNA PROFESIÓN

Es muy fácil consultar los datos de juego y elegir una profesión basándose únicamente en la utilidad de las reglas, pero la experiencia de juego mejora considerablemente si los jugadores tienen presentes dos importantes cuestiones a la hora de seleccionar una profesión:

¿QUÉ FUNCIÓN VOY A DESEMPEÑAR?

Cuando los jugadores se reúnen en torno a la mesa para empezar una nueva campaña, una de las primeras preguntas que debe responder cada uno es "¿Qué función va a desempeñar mi personaje?". La variedad estimula la creatividad y la diversión; la campaña puede ser bastante limitada si todos los jugadores han decidido interpretar a pioneros o contrabandistas.

Sin duda es posible crear una historia partiendo de semejante premisa, pero la diversidad de profesiones refleja esa esencia de un grupo variopinto de personajes unidos en circunstancias adversas y haciendo todo lo posible no sólo para sobrevivir, sino para prosperar. Mediante un conjunto elaborado de habilidades y talentos tanto complementarios como divergentes, un grupo de PJ que opera en los confines de la galaxia tiene mayores probabilidades de éxito y puede dar pie a mayor variedad de historias y tramas argumentales.



Teniendo esto en mente, las dos elecciones primordiales de un jugador son la especie y la profesión. Y para escoger la segunda, hay ciertas preguntas y respuestas que pueden ayudar en el proceso de evaluación:

- **¿Debe el personaje ser un luchador eficaz?** Aunque es absolutamente cierto que en una partida de *Star Wars* todo personaje debería saber desenvolverse en un combate, algunos están más capacitados que otros para destacar en la resolución de conflictos violentos. Un pistolero a sueldo sería la elección más evidente para este tipo de PJ, aunque el cazarrecompensas también es una buena opción para desempeñar esta función.
- **¿Debe el personaje ser capaz de manejar una astronave?** Pilotar naves espaciales a través de la galaxia no es lo mismo que conducir un coche, pero sí lo bastante habitual como para ver viajeros interestelares con un mínimo de destreza como piloto. No obstante, los auténticos ases espaciales se encuentran entre los contrabandistas. Los pioneros también destacan en este campo, y los cazarrecompensas conocen al menos los fundamentos básicos.
- **¿Debe el personaje ser el portavoz del grupo?** Hay momentos en los que el diálogo es una opción mucho más conveniente que los disparos y los golpes. Para entrar en algunos sitios (o salir de ellos) o contactar con individuos importantes es muy práctico contar con un hábil negociador o un conversador persuasivo. El colono es la mejor profesión para estos asuntos, aunque los pioneros y los contrabandistas también tienen cierta competencia en este campo.
- **¿Debe el personaje ser "el que sabe del tema"?** El conocimiento es poder, y éste es muy importante cuando uno se enfrenta al Imperio y posiblemente a un puñado de señores del crimen. A veces la clave está en saber cosas, y más a menudo en saber cómo averiguarlas. En cualquier caso, colonos y pioneros son las mejores opciones para desempeñar este tipo de labores.
- **¿Debe el personaje ser el típico granuja furtivo?** Colarse a hurtadillas, conseguir el material (o la información) y salir sin ser visto son habilidades muy importantes en los territorios fronterizos. Que los matones y los pistoleros a sueldo se encarguen de las confrontaciones directas; serán una buena distracción. Un PJ granuja aprovecha la mejor oportunidad para hacer su trabajo. Los contrabandistas y los cazarrecompensas suelen ser los más apropiados para esta función.
- **¿Debe el personaje ser el especialista de apoyo?** Por cada personaje que se sitúa en primera línea de combate o afronta un conflicto para resolverlo, hay muchos otros que se esfuerzan al máximo para asegurarse de que los primeros disponen de todo lo necesario para cumplir su propósito y regresar con vida. El personaje de apoyo no se lleva toda la gloria, pero es con frecuencia el factor crítico que determina el éxito o el fracaso de una empresa. Las profesiones de colono y técnico son dos excelentes opciones para esta clase de tareas.

Estas preguntas también pueden resultar muy útiles a la hora de seleccionar una especialización, pero la profesión escogida determina las especializaciones a las que podrá acceder el personaje con mayor facilidad. Por tanto, responder estas preguntas en este paso de la creación del personaje puede facilitar todo el proceso y hacerlo más efectivo.

¿CUÁL ES LA HISTORIA DEL PERSONAJE?

El tipo de historia que desea narrar un jugador va de la mano con la función que desempeña su personaje. Aquí se incluye todo lo que ocurrió en el pasado (su trasfondo) y todo lo que pueda acontecer a lo largo de las partidas, e incluso puede que después de ellas.

Vamos a fijarnos en uno de los personajes más emblemáticos que ilustra a la perfección el tema de este manual: Han Solo. Su historia se desarrolla ante los espectadores desde el instante en que Luke lo conoce en la cantina. Es el propietario de "la nave más rápida de la galaxia", o eso dice él. También ha eludido naves imperiales, un claro indicio de que no es el típico transportista que juega según las reglas. Los espectadores sabemos desde el principio que Han es un granuja, un contrabandista, un fugitivo y muy rápido desenfundando.

Con el paso del tiempo y a través de distintos medios, la historia de Han Solo se expande en ambas direcciones. En novelas y cómics, los lectores averiguan que fue candidato a oficial imperial hasta que cierto incidente relacionado con un wookiee hizo que lo expulsaran, y que la piratería y el

contrabando han formado parte integral de su crecimiento y su historia temprana. Otras fuentes revelan que el futuro de Solo está marcado por el conflicto y su reiterada negativa a seguir las normas aun después de contraer matrimonio con la líder de la Nueva República.

Resulta evidente que la historia de Han se narra mejor interpretándolo como un contrabandista. Esta profesión es la que mejor ejemplifica la historia del personaje hasta el momento en que comenzó la "campaña" (*La guerra de las galaxias*), y durante el transcurso de la historia, Han sigue siendo, por encima de todo, un cazarrecompensas.

ESCOGER UNA ESPECIALIZACIÓN

Responder estas dos preguntas puede facilitar información de utilidad para elegir una especialización:

¿CÓMO HA ACABADO EL PERSONAJE EN ESTA LÍNEA DE TRABAJO?

La respuesta a esta pregunta debería poder extrapolarse fácilmente del proceso de selección de la profesión del personaje. Teniendo en consideración el trasfondo del PJ, el jugador debería ser capaz de centrarse en las partes concretas de su historia que han conducido a sus actuales circunstancias profesionales.

¿A qué se dedicaba antes del inicio de la campaña? ¿Cuáles han sido las circunstancias que lo han llevado hasta donde está? ¿Para quién trabajaba, y qué clase de cosas hacía para esa persona? ¿Qué talentos innatos posee? ¿Se ha labrado una reputación, y en caso afirmativo, en base a qué? ¿Recibió algún tipo de educación o adiestramiento especial durante su crecimiento? ¿Se tomó alguien la molestia de enseñarle habilidades específicas?

Si el jugador dedica unos momentos a plantearse qué rumbo ha seguido la carrera profesional de su personaje antes de que empezara la campaña, le resultará mucho más sencillo escoger su especialización inicial.

EJEMPLO: SELECCIÓN DE ESPECIALIZACIÓN DESDE EL TRASFONDO

Betty decide que quiere interpretar a un pionero con mucha galaxia recorrida. Su primer impulso es seleccionar la especialización de explorador, pero el DJ le aconseja que dedique un tiempo a pensar en cómo ha llegado su personaje adonde está al principio de la campaña.

Betty deja volar su imaginación y la historia de su personaje empieza a cobrar forma: creció en Coruscant, rodeada de durocemento y transpariacero, pero soñaba con visitar espacios abiertos y parajes naturales. Hizo cuanto pudo por abandonar el planeta y surcar el espacio. Betty examina los árboles de talentos y comprueba que la opción más aplicable es la del fronterizo, pues le proporciona una combinación de la cultura urbana que debería tener un habitante de Coruscant, una dosis elevada de fortaleza y aplomo, y la habilidad para el pilotaje que realmente desea explotar.

¿A QUÉ SE DEDICA NORMALMENTE EL PERSONAJE?

Otro enfoque para la elección de una especialización pasa por concretar las ocupaciones laborales cotidianas del personaje. Cuando se levanta por la mañana (o a la hora que requiera su estilo de vida), ¿qué hace durante el día? ¿Cómo cobra y quién le paga? Si actualmente no está percibiendo ingresos, ¿qué debe hacer para encontrar trabajo?

Han Solo y Lando Calrissian son contrabandistas, pero cuando se reencuentran en *El Imperio contraataca* ambos han recorrido caminos muy diferentes para prosperar en la galaxia.

EJEMPLO: SELECCIÓN DE ESPECIALIZACIÓN DESDE EL TRABAJO

Barry y Lee quieren hacerse personajes técnicos, pero tienen muy claro que desean cubrir distintos campos de experiencia. El DJ les anima a considerar los servicios que ofrecen sus personajes con objeto de decidir a qué se dedica cada uno. A Lee le encanta la idea de ser contratado para modificar y personalizar cosas; Barry, por otro lado, prefiere interpretar al tipo al que todos recurren cuando necesitan mover créditos o extraer información de sistemas. Tras mantener esta conversación, ambos jugadores lo tienen muy fácil para tomar una decisión: Lee va a crear un técnico clandestino, mientras que Barry tomará el camino del pirata informático.

CAZARRECOMPENSAS

Las 8 habilidades profesionales del cazarrecompensas son **Alerta, Armas a distancia pesadas, Atletismo, Callejeo, Pelea, Percepción, Pilotar vehículo espacial** y **Pilotar vehículo planetario**. Recibe automáticamente 1 rango de entrenamiento en 4 de estas habilidades de su elección sin necesidad de gastar Experiencia en ellas, y también se le aplica un descuento cuando gasta Experiencia para adquirir rangos en cualquiera de estas habilidades.

EL PAPEL DEL CAZARRECOMPENSAS

El nombre lo dice todo: es un cazador que se gana la vida atrapando fugitivos para cobrar el dinero ofrecido por su captura. Los cazarrecompensas suelen ser temidos, aborrecidos, despreciados y muy solicitados en toda la galaxia. Son expertos rastreadores, combatientes brutales e investigadores eficaces. Normalmente prefieren la maña, el sigilo y las trampas a los asaltos frontales, pero los cazarrecompensas más respetados harán lo que sea necesario con tal de capturar a sus presas y cobrar sus honorarios.

Los cazarrecompensas suelen pertenecer a una de estas categorías: imperiales, gremiales o independientes. Los cazarrecompensas imperiales son básicamente empleados fijos de la Oficina de Seguridad Imperial (o de algún otro departamento legal del Imperio), y nunca aceptan encargos de corporaciones, pequeños gobiernos o individuos. Son miembros de confianza de la extensa comunidad que impone la ley en el Imperio, constituida en su mayoría por antiguos militares que han optado por un tipo de servicio menos disciplinario (aunque peligroso).

Los cazarrecompensas que se unen a un gremio disfrutan de muchos privilegios extraordinarios: pensión completa allí donde esté presente el gremio, una formación excepcional, acceso a todo el material de tecnología punta que requieran para misiones específicas y un volumen constante de trabajo proporcionado por los responsables del gremio que negocian en su nombre. El inconveniente de todas estas ventajas es que los cazarrecompensas gremiales no tienen voz ni voto en lo que respecta a los contratos que les son asignados, y si se niegan a aceptar un encargo pueden ser cesados de manera inmediata.

La mayor libertad de acción es la que disfrutan los cazarrecompensas independientes, aunque también acarrea los mayores desafíos y peligros. Pese a que los independientes suelen aceptar encargos imperiales (suelen ser los más disponibles y lucrativos), les encanta la idea de que realmente *no forman parte* del Imperio. El hecho de no estar afiliado a ningún gremio también les permite escoger los contratos que prefieren, y tan sólo han de responder ante sí mismos del éxito o fracaso en su cumplimiento.

Los personajes jugadores serán casi con toda seguridad cazarrecompensas gremiales o independientes. Sin embargo, sea cual sea el tipo de cazarrecompensas interpretado, el personaje debe estar en posesión de un Certificado Imperial de Pacificación (CIP), una licencia específica dispensada por el Imperio que todo cazarrecompensas debe tener en regla para poder ejercer su oficio de manera profesional. Sin estos papeles y permisos legales, un cazarrecompensas es poco más que un secuestrador, y posiblemente un asesino. Todo personaje que escoja la profesión del cazarrecompensas recibe automáticamente un CIP, a menos que el jugador prefiera lo contrario. Aunque parezca una decisión extraña, puede propiciar una historia o trasfondo emocionantes.

ESPECIALIZACIONES DE CAZARRECOMPENSAS

Las especializaciones se explican con mayor detalle en las secciones siguientes; aquí tan sólo se indica cómo asociar cada especialización a la profesión del cazarrecompensas.

ASESINO — HERRAMIENTA POLÍTICA

La mayoría de los cazarrecompensas se especializan en la captura de sus presas, pero los asesinos suelen ser contratados para eliminar directamente a sus objetivos. El surtido de habilidades adicionales de un asesino está orientado a esta finalidad: **Actividad criminal, Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo** y **Sigilo**. Estas habilidades pasan a considerarse habilidades profesionales adicionales. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Por norma general los asesinos prefieren colarse silenciosamente, eliminar a sus blancos (golpeando desde cerca o abatiéndolos a distancia) y marcharse tan discretamente como llegaron. Sus talentos resultan especialmente apropiados para este tipo de trabajos.

A pesar de sus diversos métodos, los asesinos siguen respetando muchas de las prácticas y códigos éticos de los cazarrecompensas. Se toman su trabajo muy en serio, evitan derramamientos de sangre innecesarios y cumplen sus encargos al pie de la letra. Para algunos es un oficio solemne, incluso imbuido de ciertas cualidades místicas. Otros simplemente se consideran asesinos de sangre fría y no tienen ningún problema con ello.

TECNIFICADO — EXPERTO EN TECNOLOGÍA

Teniendo en cuenta la frecuencia con que un solo cazarrecompensas debe enfrentarse a situaciones terriblemente adversas (es muy habitual que sus presas tengan amigos o empleados que se esfuercen por protegerlas), no es de extrañar que muchos de ellos se especialicen en el uso de armamento y equipo de alta tecnología. El tecnificado destaca presentándose como una fuerza de combate de un solo hombre, al menos durante un breve periodo de tiempo. Valiéndose de los últimos avances en tecnología y de su propio equipo modificado personalmente, un cazarrecompensas con esta especialización puede ser casi imparable.

Los especialistas tecnificados añaden las habilidades **Armas a distancia ligeras, Coacción, Mecánica** y **Pelea** a su repertorio de habilidades profesionales, convirtiéndose así en expertos en el combate a distancia, técnicos eficaces y maestros del espionaje y la vigilancia. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Los talentos del especialista tecnificado están centrados en el uso de equipo, la eliminación de objetivos y la adaptación a situaciones difíciles.

Los cazarrecompensas tecnificados son en muchos aspectos el híbrido definitivo entre expertos técnicos y combatientes; son la opción ideal para grupos pequeños. Estos especialistas, sobre todo los que operan como cazarrecompensas independientes, no suelen tener problemas para procurarse casi cualquier encargo. Después de todo, *de alguna parte* tienen que salir los créditos que necesitan para adquirir juguetitos nuevos.

ESPECIALISTA EN SUPERVIVENCIA — DEPREDADOR SALVAJE

Más allá de los territorios civilizados, en los confines más remotos de la galaxia, existen lugares que pocas o ninguna especie inteligente ha pisado jamás. Estos parajes lejanos

son los perfectos escondites para quienes huyen de las autoridades o del castigo por sus actos. En ellos prosperan los cazarrecompensas que se especializan en técnicas de supervivencia.

Remontándose a las antiguas prácticas de los verdaderos cazadores de la naturaleza, el especialista en supervivencia gana **Aguante, Percepción**, **Supervivencia** y **Xenología** como habilidades profesionales adicionales. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Con su abanico de talentos puede mantener con vida a todo el grupo, y sabe qué buscar y dónde buscarlo para dar con casi cualquier cosa o persona. También está capacitado para cazar cualquier tipo de presa.

No todos los sucesos de la galaxia tienen lugar en ciudades o en el espacio. De hecho, la mayoría de los lugares habitables de la galaxia son de naturaleza rural o salvaje. Esta especialización proporciona al personaje los conocimientos y la preparación necesarios para desenvolverse en estos entornos, y resultan de gran utilidad para los urbanitas con los que probablemente viajará.

Pese a su capacidad para vivir de la tierra, los especialistas en supervivencia disfrutan como cualquier otro de los créditos y de las cosas que se pueden comprar con ellos. A menudo ofrecen sus servicios a quienes necesiten de su experiencia para encontrar (o cazar) algo más allá del durocemento y las cafeterías.

HISTORIALES DE CAZARRECOMPENSAS

El habitante medio (y cuerdo) de la galaxia no se hace cazarrecompensas. Cada uno de estos individuos tiene sus propias razones para emprender este oficio, y todas ellas encierran el potencial para una buena historia. A continuación se ofrecen algunas ideas:

- **Venganza:** Muchos cazarrecompensas entran en el negocio como un medio para desquitarse de alguien (o de un grupo) que por lo demás ha eludido un justo castigo. Sus motivos iniciales son muy personales; normalmente responden a la pérdida de alguien o algo muy preciado para ellos. No obstante, una vez hecha justicia, un individuo que ha desarrollado y practicado tales habilidades y talentos suele continuar por esta senda.
- **Desgracia:** Un fracaso absoluto o una terrible tragedia pueden empujar a un personaje a desempeñar un oficio que le permita alejarse de su vida anterior. Perseguir criminales por toda la galaxia puede granjearle una reputación y una identidad completamente nuevas con las que dejar atrás su pasado. Pero también es posible que no tenga esa suerte.
- **Honor:** Algunas personas descubren que los individuos para quienes trabajan están pisoteando la ley a la que pretenden servir. Otros observan cómo la corrupción y la tiranía aplastan bajo su yugo a todos los que les rodean y deciden hacer algo para remediarlo. Estos cazarrecompensas pueden haber trabajado como agentes de las fuerzas del orden, o quizá sean civiles que se niegan a tolerar más abusos. El caso es que han decidido defender la justicia y la ley en sus propios términos, tal vez incluso enfrentándose a quienes servían anteriormente.
- **Agresividad:** En la galaxia no faltan individuos que tienen la sencilla necesidad de golpear a otros, o bien de hacer algo que resulte activo y peligroso. Desfilar y seguir órdenes no va con ellos, pero dejar inconsciente a alguien de una paliza para luego entregarlo a cambio de una recompensa es más de su agrado. Estos cazarrecompensas pueden haber sido expulsados del servicio militar, o quizá se enfrentasen a cargos de asalto (o algo peor) y esto les pareciera un buen plan de contingencia.
- **Legado:** Es posible que su padre (y el padre de su padre) fuese cazarrecompensas y el personaje haya optado por seguir la tradición familiar. Quizá provenga de una cultura que honra a quienes persiguen infractores, o que un buen amigo deseara transmitir sus habilidades a alguien. Sea cual sea el motivo, estos cazarrecompensas suelen profesar gran respeto y reverencia hacia las tradiciones del oficio.

EL CREDO DEL CAZARRECOMPENSAS

Aunque los cazarrecompensas suelen percibirse como escoria sin honor, por lo general esto no suele ser cierto. La mayoría simplemente se adhieren a un código de reglas diferente al del civil medio, una serie de preceptos conocidos como el credo del cazarrecompensas. A grandes rasgos, estos son sus principios:

- **No se cobran recompensas por personas; se cobran por presas:** Cuando se pone precio a la cabeza de alguien, ya no se considera una persona, sino una presa.
- **Capturar es el propósito; matar es una necesidad:** Un cazarrecompensas debe al menos intentar capturar con vida a su objetivo.
- **No matar a otro cazador:** Esta regla y la siguiente están sujetas a "interpretaciones creativas", y en ocasiones la causa de una muerte puede ser difícil de demostrar.
- **No interferir en cazas ajenas:** Por norma general, los cazarrecompensas suelen respetar las presas de otros compañeros de oficio.
- **En la caza se captura o se mata, pero nunca ambas cosas:** Una vez capturada con vida una presa, el cazarrecompensas está obligado a mantenerla de ese modo hasta cobrar sus honorarios.
- **No negar ayuda a otros cazadores:** Los cazarrecompensas cuidan de los suyos, aunque nada impide ponerle precio a esa ayuda...

Cazarrecompensas: árbol de talentos del asesino

Habilidades profesionales: Alerta, Armas a distancia pesadas, Atletismo, Callejeo, Pelea, Percepción, Pilotar vehículo espacial, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del asesino: Actividad criminal, Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Sigilo

ACTIVO

PASIVO

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 5

GOLPES LETALES
Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a tus enemigos.
COSTE 5

ACECHADOR
Cada rango de este talento añade ■ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.
COSTE 5

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 5

BUENA PUNTERÍA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Buena puntería sufriendo cualquier cantidad de Tensión y reduciendo en ese mismo número la Defensa cuerpo a cuerpo y a distancia del objetivo. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 10

LEVANTARSE DE UN SALTO
Una vez por asalto, puedes ponerte en pie con una actividad menor si estás sentado o tumbado.
COSTE 10

ATAQUE RÁPIDO
Cada rango de este talento añade ■ a todas las tiradas de combate que efectúes contra objetivos que aún no hayan actuado en este encuentro.
COSTE 10

DESENFUNDADO RÁPIDO
Una vez por asalto, puedes sacar o guardar un arma u objeto accesible con una actividad menor.
COSTE 10

GOLPE DIRIGIDO
Después de efectuar un ataque con éxito, puedes gastar 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como tu Agilidad a uno de los impactos.
COSTE 15

ACECHADOR
Cada rango de este talento añade ■ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.
COSTE 15

GOLPES LETALES
Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a tus enemigos.
COSTE 15

LECCIONES DE ANATOMÍA
Después de efectuar un ataque con éxito, puedes gastar 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como tu Intelecto a uno de los impactos.
COSTE 15

ACECHADOR
Cada rango de este talento añade ■ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.
COSTE 20

DISPARO DE PRECISIÓN
Antes de efectuar un ataque a distancia que no sea con un arma arrojadiza, puedes realizar 1 maniobra de Disparo de precisión para aumentar el alcance del arma en 1 intervalo por cada rango de este talento. La Dificultad del ataque se incrementa 1 vez por cada intervalo de alcance aumentado.
COSTE 20

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 20

GOLPES LETALES
Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a tus enemigos.
COSTE 20

BUENA PUNTERÍA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Buena puntería sufriendo cualquier cantidad de Tensión y reduciendo en ese mismo número la Defensa cuerpo a cuerpo y a distancia del objetivo. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 25

PRECISIÓN LETAL
Elige 1 habilidad de combate al adquirir este talento. Cada rango que tengas en esa habilidad añade 1 punto de daño adicional a un impacto causado al atacar con éxito usando la habilidad.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

SOMBRA FURTIVA
Una vez por asalto, sufre 2 de Tensión para reducir en 1 la dificultad de tu próxima tirada de Actividad criminal o Sigilo.
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © FFG 2013

Cazarrecompensas: árbol de talentos del tecnificado

Habilidades profesionales: Alerta, Armas a distancia pesadas, Atletismo, Callejeo, Pelea, Percepción, Pilotar vehículo espacial, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del tecnificado: Armas a distancia ligeras, Coacción, Mecánica, Pelea

ACTIVO

PASIVO

FIRMEZA
Realiza 1 maniobra de Firmeza para eliminar de tu próxima acción tantos ■ como tu rango en este talento. Esto sólo te permite anular ■ impuestos por circunstancias del entorno.

COSTE 5

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 5

INTIMIDANTE
Puedes sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar en esa misma cantidad la Dificultad de las tiradas de Coacción que se realicen contra ti, o bien para rebajar en esa misma cantidad la Dificultad de tus propias tiradas de Coacción. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 5

POSTURA DEFENSIVA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Postura defensiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión para incrementar en esa misma cantidad la Dificultad de todos los ataques cuerpo a cuerpo efectuados contra ti. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 5

MUNICIÓN DE RESERVA
No puedes quedarte sin munición por haber sacado ▽. Los objetos con la propiedad Munición limitada se quedan sin munición de la forma habitual.

COSTE 10

MEJORAS CASERAS
Un arma, blindaje u objeto de tu elección recibe una mejora permanente mientras la estés usando tú.

COSTE 10

A QUEMARROPA
Cada rango de este talento añade 1 al daño infligido por uno de los impactos de un ataque efectuado con éxito usando las habilidades Armas a distancia ligeras o Armas a distancia pesadas a corto alcance o a distancia de interacción.

COSTE 10

DESORIENTAR
Después de alcanzar a un objetivo con una tirada de combate, puedes gastar ◐ ◐ para desorientarlo durante tantos asaltos como tu rango en este talento.

COSTE 10

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 15

DOMINIO DE BLINDAJES
Si usas blindaje, aumenta en 1 tu valor total de Protección.

COSTE 15

MATÓN NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Coacción o de Callejeo.

COSTE 15

GOLPE CONMOCIONADOR
Cuando hagas una tirada de Armas cuerpo a cuerpo, puedes infligir el daño como Tensión en lugar de Heridas. Esto no ignora la Protección del objetivo.

COSTE 15

MEJORAS CASERAS
Un arma, blindaje u objeto de tu elección recibe una mejora permanente mientras la estés usando tú.

COSTE 20

MANITAS
Puedes añadir 1 Ensamblaje adicional a tantos objetos como tu rango en este talento. Cada objeto solamente puede modificarse una vez.

COSTE 20

PRECISIÓN LETAL
Elige 1 habilidad de combate al adquirir este talento. Cada rango que tengas en esa habilidad añade 1 punto de daño adicional a un impacto causado al atacar con éxito usando la habilidad.

COSTE 20

GOLPE CONMOCIONADOR MEJORADO
Cuando infliges daño como Tensión con tiradas de Pelea o Armas cuerpo a cuerpo, puedes gastar ⊛ para que el objetivo quede conmocionado durante 1 asalto por cada ⊛ gastado.

COSTE 20

INTIMIDANTE
Puedes sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar en esa misma cantidad la Dificultad de las tiradas de Coacción que se realicen contra ti, o bien para rebajar en esa misma cantidad la Dificultad de tus propias tiradas de Coacción. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

DOMINIO DE BLINDAJES MEJORADO
Si usas blindaje de Protección 2 o superior, aumenta en 1 tu Defensa.

COSTE 25

GOLPE INCAPACITANTE
Aumenta en 1 la dificultad de tu próxima tirada de combate. Si infliges daño con ella, el objetivo sufre 1 de Tensión cada vez que se mueva durante el resto del encuentro.

COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

Cazarrecompensas: árbol de talentos del especialista en supervivencia

ACTIVO

PASIVO

Habilidades profesionales: Alerta, Armas a distancia pesadas, Atletismo, Callejeo, Pelea, Percepción, Pilotar vehículo espacial, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del especialista en supervivencia: Aguante, Percepción, Supervivencia, Xenología

ACLIMATACIÓN

Elimina hasta ■ ■ de las tiradas de habilidad que realices para buscar comida, agua o refugio. Las tiradas de Supervivencia que hagas para estos cometidos consumen la mitad del tiempo habitual.

COSTE 5

ACECHADOR

Cada rango de este talento añade □ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.

COSTE 5

MONTARAZ

Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para desplazarte por terreno agreste o eludir efectos ambientales. La duración de tus viajes por tierra se reduce a la mitad.

COSTE 5

RASTREADOR EXPERTO

Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para buscar huellas o seguir la pista de un objetivo. El tiempo que tardas en seguir un rastro se reduce a la mitad.

COSTE 5

MONTARAZ

Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para desplazarte por terreno agreste o eludir efectos ambientales. La duración de tus viajes por tierra se reduce a la mitad.

COSTE 10

VELOZ

No sufres las penalizaciones habituales cuando te desplazas por terreno difícil.

COSTE 10

CAZADOR

Cada rango que tengas en este talento añade □ a todas las tiradas que hagas para interactuar con bestias o animales (incluidas las tiradas de combate) y también un +10 a los resultados de herida crítica que les inflijas.

COSTE 10

PUNTO DÉBIL

Después de efectuar un ataque con éxito, gasta 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como tu Astucia a uno de los impactos.

COSTE 10

ENDURECIDO

+2 al umbral de Heridas.

COSTE 15

RASTREADOR EXPERTO

Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para buscar huellas o seguir la pista de un objetivo. El tiempo que tardas en seguir un rastro se reduce a la mitad.

COSTE 15

ACECHADOR

Cada rango de este talento añade □ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.

COSTE 15

SUPERVIVIENTE NATO

Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Aguante o de Supervivencia.

COSTE 15

ENDURECIDO

+2 al umbral de Heridas.

COSTE 20

CAZADOR

Cada rango que tengas en este talento añade □ a todas las tiradas que hagas para interactuar con bestias o animales (incluidas las tiradas de combate) y también un +10 a los resultados de herida crítica que les inflijas.

COSTE 20

RASTREADOR EXPERTO

Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para buscar huellas o seguir la pista de un objetivo. El tiempo que tardas en seguir un rastro se reduce a la mitad.

COSTE 20

RESISTENCIA A VENENOS

Cada rango de este talento añade □ a todas las tiradas que hagas para resistir o recuperarte de los efectos de venenos, ponzoñas y toxinas. La duración de los venenos que te estén afectando se reduce en 1 asalto por cada rango que tengas en este talento (hasta un mínimo de 1).

COSTE 20

RESISTENTE

+1 a la Protección.

COSTE 25

DEDICACIÓN

+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

APLOMO

+1 al umbral de Tensión.

COSTE 25

MADERA DE HÉROE

Puedes gastar 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en tus tiradas de Fortaleza y Agilidad hasta el final del encuentro.

COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

COLONO

Las 8 habilidades profesionales del colono son **Callejeo, Carisma, Educación, Engaño, Liderazgo, Mundos del Núcleo, Negociación** y **Saber arcaico**. Recibe automáticamente 1 rango de entrenamiento en 4 de estas habilidades de su elección sin necesidad de gastar Experiencia en ellas, y también se le aplica un descuento cuando gasta Experiencia para adquirir rangos en cualquiera de estas habilidades.



EL PAPEL DEL COLONO

En cierto sentido, los colonos son los individuos que más fuera de lugar están en el Borde Exterior. La mayoría proceden de los mundos del Núcleo, donde recibieron una buena educación y formaban parte de la élite cultural y profesional. Un colono no suele poseer la preparación necesaria para sobrevivir en zonas conflictivas, y tampoco se le dan especialmente bien las proezas de carácter físico.

Sin embargo, lo que sí tiene es una excelente visión de conjunto, y por lo general posee los conocimientos necesarios para comprender problemas y la capacidad para resolverlos. Lo más probable es que viaje al Borde Exterior en busca de oportunidades, o para dejar atrás su pasado y empezar una nueva vida con más fortuna que la anterior. Y si no lo consigue, aún puede emplear todos sus conocimientos para medrar, usando sus considerables habilidades sociales para procurarse aliados afines a su causa.

Pero no todos los colonos son de naturaleza altruista. Si el conocimiento es poder, y el poder corrompe, es una consecuencia lógica que el colono esté en posición de aprovechar lo que sabe para enriquecerse. Valiéndose de su carisma y de su instinto callejero, un colono puede reunir un equipo extraordinario de especialistas que le vigilen las espaldas y neutralicen a sus enemigos mientras él consolida su poder. Innumerables planetas del Borde Exterior se han convertido en los feudos privados de colonos con ideas ambiciosas y seguidores dispuestos.

Como cabría esperar, algunos colonos fracasan en su empeño y son perseguidos por la ley o por sus antiguos camaradas. Estos colonos se ven forzados a abandonar sus vidas acomodadas y sobrevivir donde pueden. Algunos se relacionan con individuos de moral cuestionable, incluso criminales. Por suerte para algunos, estos infortunados poseen habilidades únicas que los hacen muy valiosos.

Los colonos más inteligentes (los que más probabilidades tienen de sobrevivir en los primeros meses que pasan en el Borde Exterior) descubren cómo canjear su erudición y sus talentos por dinero y contactos. Proporcionar buenos consejos, asistencia médica o conocimientos valiosos puede granjear fácilmente a un colono el aprecio del líder de una banda, procurándole lo que más necesita: seguridad. Desde una posición de relativa seguridad, un colono sensato hará acopio de contactos e información para crear una red que algún día pueda explotar con sus propios fines (sean cuales sean).

Los colonos son consumados líderes, negociadores, oradores y estrategas. Un colono puede coger un grupo reducido de operadores capaces y convertirlo en una verdadera fuerza imparable. Contar con la ayuda de un colono en el grupo puede suponer la diferencia entre ir tirando y lograr algo verdaderamente espectacular en la galaxia.

ESPECIALIZACIONES DE COLONOS

Los siguientes resúmenes de las especializaciones del colono proporcionan contexto para decidir cuál de ellas resulta más adecuada como opción inicial para un personaje.

MÉDICO — EL DON DE LA CURACIÓN

De todos los tipos de colonos que viven en el Borde Exterior, probablemente sean los médicos quienes tienen menos dificultad para encontrar trabajo. Sus servicios están muy solicitados allí donde van. Por desgracia, casi todo lo que les pagan por hacer consiste en remendar las heridas de los peores individuos de la galaxia.

Esta especialización añade **Aguante, Educación, Frialdad** y **Medicina** como habilidades profesionales del colono. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Con estas habilidades, un médico no sólo puede curar heridas y tratar enfermedades; también le confieren un amplio espectro de conocimientos y un talante firme ante la adversidad.

La mayoría de los médicos ofrecen sus servicios curativos a cambio de una oportunidad para ver más lugares de la galaxia de los que jamás tuvieran ocasión de conocer en la facultad de Medicina. Sus motivaciones generales pueden ser tan diversas como las de cualquiera, aunque todos suelen compartir el instinto común de curar a los afligidos. Si bien muchos se limitan a instalarse en las residencias del señor, corporación o jefe que los contrata, otros hallan el modo de explorar la galaxia para ayudar a los necesitados y vivir toda clase de experiencias.

Un PJ médico desempeñará con toda probabilidad la labor de "médico de campaña" para el grupo; esto no tiene nada de malo, y de hecho es un papel que lo hará muy popular. Al mismo tiempo, un médico puede prestar ayuda en otros menesteres para los que se requiera investigación o razonamiento, sobre todo si no hay ningún erudito en el grupo.

POLÍTICO — EL DON DEL LIDERAZGO

Si hay algo que un político sabe hacer mejor que nadie en la galaxia, es hablar. Puede persuadir a cualquiera de lo que sea y como sea necesario. Lo que otros consiguen a base de poder o de miedo, un político hábil puede lograrlo con las palabras adecuadas y un buen plan.

Los políticos reciben como habilidades profesionales **Carisma, Coacción, Engaño** y **Mundos del Núcleo**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Un político puede participar en una discusión, discurso o debate de muy diversas maneras. Con sus talentos puede inspirar grandeza en quienes le rodean, o saber qué decir para dejar sin recursos a un oponente, mermando su confianza y exponiendo sus debilidades.

Los políticos del Borde Exterior siempre traman algo; la ambición forma parte de su naturaleza. Puede que aún no sepan lo que quieren conseguir, pero en cuanto ven una oportunidad para alcanzar algún objetivo, ponen en ello toda su voluntad y su brío. Un político puede aceptar trabajar temporalmente para otros, pero no aguantará así mucho tiempo; el liderazgo es la esencia de su ser.

En un grupo de PJ, el político actúa mejor como portavoz o representante. Está mejor capacitado que ningún otro para el contacto inicial con cualquier individuo o grupo, y es la mejor baza en toda negociación, reunión social o interrogatorio. Incluso hay momentos en los que puede reforzar la moral en situaciones de combate o de crisis, aunque sus mejores campos de batalla son las cortes palatinas, las salas de juntas corporativas y los casinos.

LA COLONIA

El Borde Exterior está salpicado de colonias de todos los tamaños, cada una con su propia personalidad. Algunas son pequeñas comunidades agrícolas que mantienen muy poco contacto con el resto de la galaxia. Otros son asentamientos mineros, explotados sin piedad por corporaciones u organizaciones criminales. Cualquiera de estas colonias puede ser el hogar o lugar de procedencia de un PJ, y todas ellas pueden servir como escenarios para numerosas aventuras en la galaxia de *Star Wars*.

A continuación se enumeran algunas colonias de ejemplo que pueden utilizarse como poblaciones de origen para un PJ colono:

- Una pequeña comunidad de granjeros que cultiva un producto esencial.
- Una caravana nómada de deslizadores y vehículos terrestres que pastorean inmensas criaturas alienígenas en un planeta lejano.
- Un grupo de exiliados políticos o religiosos que se ocultan del Imperio.

ERUDITO — EL DON DEL CONOCIMIENTO

En principio, la idea de que un erudito se relacione con un grupo de malhechores para viajar por el Borde Exterior puede parecer un poco chocante (por no decir ridícula). Sin embargo, con todos los peligros y maravillas de "mil millares de mundos", contar con alguien que realmente sepa hacer algo más que recargar un blíster pesado puede resultar extremadamente útil en multitud de circunstancias. Esto es especialmente cierto cuando el grupo se enfrenta a lo desconocido o necesita encontrar algo que no puede hallarse usando medios convencionales de rastreo.

Bajos fondos, Borde Exterior, Percepción y **Xenología** son las habilidades profesionales adicionales conferidas al erudito por esta especialización. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Estas habilidades ponen de relieve su labor como fuente de información y su penetrante capacidad para observar el entorno.

Incluso en el Borde Exterior existen individuos que sienten un profundo respeto por el conocimiento y el aprendizaje. Hasta los señores del crimen se benefician de la presencia de "cerebros" que les ayuden cuando desean expandir sus operaciones o aprovechar nuevas oportunidades. Otros eruditos, sin embargo, están mucho más interesados en explorar la galaxia, ver con sus propios ojos aquello que desean estudiar y excavar antiguas ruinas en busca de los conocimientos perdidos que sueñan con descubrir.

Un erudito en un grupo de PJ es probablemente del tipo investigador de campo; buscar aliados con buenas aptitudes físicas que puedan defenderlo es una cuestión de simple conveniencia. Puede ocurrir que haya sido contratado para algún tipo de operación que no tenga un impacto directo sobre su investigación, pero que haya decidido apuntarse porque el grupo se dirige a lugares que desea visitar.

HISTORIALES DE COLONOS

¿Qué es lo que impulsa a un colono a abandonar las comodidades y la seguridad de los mundos del Núcleo para afrontar los terribles riesgos del peligroso Borde Exterior? ¿Qué podría estar buscando? ¿Son sus motivaciones nobles, o puramente egoístas? Aquí se ofrecen algunas posibilidades:

- **Conocimientos:** Pese a la creencia inculcada, las extensas bases de datos del Imperio no contienen la suma de todos los conocimientos. De hecho, existen materias enteras que se redactan y modifican continuamente, incluso periodos completos de la historia y elementos culturales que se eliminan de forma sistemática. Un colono podría recorrer el Borde Exterior con la esperanza de hallar información importante sobre un hecho perdido en una de estas purgas, o tal vez quiera seguir los pasos de una leyenda o mito particular. Una profesión académica bien podría estar enteramente basada en los conocimientos que se pueden descubrir en un planeta distante.
- **Poder:** Si un individuo se considera un líder nato, pero no cuenta con la atención del Emperador ni puede acceder a las altas esferas del poder, la frustración podría llevarlo a tomar medidas desesperadas. En el Borde Exterior abundan las oportunidades para quienes poseen grandes dosis de determinación y carisma. Antes de que el Imperio barra un planeta concreto, un colono ambicioso podría encontrar un trono en el que sentarse. Alguien tiene que negociar con los agentes imperiales a su llegada, y bien podría ser él.
- **Nobleza:** Innumerables personas sufren en estos tiempos de caos y guerra, y ni el Emperador ni quienes pretenden derrocarlo ofrecen ninguna ayuda. Alguien con los conocimientos y medios para prestar esta ayuda puede verse incapaz de responder a la llamada del deber. Un colono puede dirigirse a los territorios del Borde Exterior y buscar el modo de utilizar sus dones para mejorar aunque sean sólo unas pocas vidas. Desde luego, la realidad de la supervivencia puede exigirle tomar decisiones pragmáticas, pero en el fondo de su corazón es un tipo decente y se esforzará al máximo por ayudar.
- **Esclarecimiento:** Sentada en un hogar perfecto, estéril y suntuoso, rodeada de criados y sin nada que hacer, una persona puede acabar lamentando la ausencia de auténticos desafíos en su vida. La maquinaria imperial avanza inexorablemente hacia la dominación de toda la galaxia; ¿de verdad todo se ha reducido a esto? ¿No queda ya nada por descubrir, por lo que esforzarse? Quizá la decisión de convertirse en colono responda a una necesidad de renunciar a la comodidad y la complacencia para afrontar los retos que la galaxia aún tiene que ofrecer, con suerte para comprender mejor la vida y el lugar que uno ocupa en ella.
- **Revolución:** Con la destrucción de la Estrella de la Muerte, un destello de esperanza ha iluminado la galaxia. Hay quienes opinan que la confianza total depositada en el Nuevo Orden se tambalea a todos los niveles. Aunque el cambio no es una posibilidad en los mundos del Núcleo, el Borde Exterior es el lugar perfecto desde el que avivar las llamas, espolear a la población y adquirir recursos. Un colono podría tener que aguardar el momento oportuno y proceder con cautela, haciendo acopio de contactos, aliados y recursos con el paso del tiempo; pero en el Borde puede señalar el camino para liberar a la galaxia del yugo del Imperio.

Colono: árbol de talentos del médico

Habilidades profesionales: Callejeo, Carisma, Educación, Engaño, Liderazgo, Mundos del Núcleo, Negociación, Saber arcaico
Habilidades profesionales adicionales del médico: Aguante, Educación, Frialdad, Medicina

ACTIVO

PASIVO

CIRUJANO
Si superas una tirada de Medicina para ayudar a un personaje a recuperar Heridas, éste recupera tantas Heridas adicionales como tu rango en este talento.
COSTE 5

ESPECIALISTA EN BACTA
Tus pacientes recuperan tantas Heridas adicionales como tu rango en este talento cuando se benefician de un tanque de bacta o de los efectos de tus cuidados prolongados.
COSTE 5

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 5

ENTEREZA
Cuando sufres Tensión de manera involuntaria, sufres 1 menos de Tensión por cada rango de este talento (hasta un mínimo de 1).
COSTE 5

APLICACIÓN DE ESTIMULANTES
Puedes realizar una acción de Aplicación de estimulantes haciendo una **tirada Media (◆◆) de Medicina**. Si la superas, un aliado que tengas a distancia de interacción aumenta 1 característica en 1 hasta el final del encuentro y sufre 4 de Tensión.
COSTE 10

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 10

CIRUJANO
Si superas una tirada de Medicina para ayudar a un personaje a recuperar Heridas, éste recupera tantas Heridas adicionales como tu rango en este talento.
COSTE 10

ENTEREZA
Cuando sufres Tensión de manera involuntaria, sufres 1 menos de Tensión por cada rango de este talento (hasta un mínimo de 1).
COSTE 10

CIRUJANO
Si superas una tirada de Medicina para ayudar a un personaje a recuperar Heridas, éste recupera tantas Heridas adicionales como tu rango en este talento.
COSTE 15

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 15

ESPECIALISTA EN BACTA
Tus pacientes recuperan tantas Heridas adicionales como tu rango en este talento cuando se benefician de un tanque de bacta o de los efectos de tus cuidados prolongados.
COSTE 15

PUNTO DE PRESIÓN
Cuando realices una tirada de Pelea contra un enemigo, en vez de infligirle daño puedes causarle una cantidad equivalente de Tensión más tanta Tensión adicional como los rangos que tengas en Medicina (esto ignora su Protección).
COSTE 15

APLICACIÓN DE ESTIMULANTES MEJORADA
Cuando realices una acción de Aplicación de estimulantes, puedes aumentar la dificultad de la tirada a **Difícil (◆◆◆)** y el objetivo sólo sufre 1 de Tensión.
COSTE 20

MÉDICO NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Medicina.
COSTE 20

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 20

LECCIONES DE ANATOMÍA
Después de efectuar un ataque con éxito, puedes gastar 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como tu Intelecto a uno de los impactos.
COSTE 20

APLICACIÓN DE ESTIMULANTES SUPREMA
Cuando realices una acción de Aplicación de estimulantes, gasta ⊕ para aumentar en 1 una característica adicional.
COSTE 25

MÉDICO EXPERTO
Una vez por asalto, sufre 2 de Tensión para reducir en 1 la dificultad de una tirada de Medicina.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

Colono: árbol de talentos del político

Habilidades profesionales: Callejeo, Carisma, Educación, Engaño, Liderazgo, Mundos del Núcleo, Negociación, Saber arcaico
Habilidades profesionales adicionales del político: Carisma, Coacción, Engaño, Mundos del Núcleo

ACTIVO

PASIVO

DON DE GENTES
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Carisma y Liderazgo.
COSTE 5

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 5

NEGACIÓN PLAUSIBLE
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Coacción y Engaño.
COSTE 5

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 5

RETÓRICA INSPIRADORA
Puedes realizar una acción de Retórica inspiradora haciendo una tirada **Media (◆ ◆) de Liderazgo**. Por cada ✲ que saques, un aliado que tengas a corto alcance recupera 1 de Tensión. Gasta ❦ para que un aliado afectado recupere 1 de Tensión adicional.
COSTE 10

DON DE GENTES
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Carisma y Liderazgo.
COSTE 10

LENGUA AFILADA
Puedes realizar una acción de Lengua afilada haciendo una tirada **Media (◆ ◆) de Coacción**. Por cada ✲ que saques, un enemigo que tengas a corto alcance sufre 1 de Tensión. Gasta ❦ para que un enemigo afectado sufra 1 de Tensión adicional.
COSTE 10

NEGACIÓN PLAUSIBLE
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Coacción y Engaño.
COSTE 10

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 15

RETÓRICA INSPIRADORA MEJORADA
Todo aliado afectado por tu Retórica inspiradora añade ■ a todas sus tiradas de habilidad durante tantos asaltos como tu rango en Liderazgo.
COSTE 15

LENGUA AFILADA MEJORADA
Todo enemigo afectado por tu Lengua afilada añade ■ a todas sus tiradas de habilidad durante tantos asaltos como tu rango en Coacción.
COSTE 15

POLIFACÉTICO
2 habilidades de tu elección se convierten en habilidades profesionales de manera permanente.
COSTE 15

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 20

RETÓRICA INSPIRADORA SUPREMA
Sufre 1 de Tensión para usar la Retórica inspiradora con una maniobra en lugar de una acción.
COSTE 20

LENGUA AFILADA SUPREMA
Sufre 1 de Tensión para usar tu Lengua afilada con una maniobra en lugar de una acción.
COSTE 20

NI UN PELO DE TONTO
Cada rango de este talento te permite incrementar 1 vez la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción y Engaño realizadas contra ti.
COSTE 20

NERVIOS DE ACERO
Gasta 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en tus tiradas de Presencia y Voluntad hasta el final del encuentro.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

EMBAUCADOR NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Carisma o Engaño.
COSTE 25

PRESENCIA IMPONENTE
Gasta 1 punto de Destino para recuperar tanta Tensión como tu puntuación de Presencia.
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

Colono: árbol de talentos del erudito

Habilidades profesionales: Callejeo, Carisma, Educación, Engaño, Liderazgo, Mundos del Núcleo, Negociación, Saber arcaico
Habilidades profesionales adicionales del erudito: Bajos fondos, Borde Exterior, Percepción, Xenología

ACTIVO

PASIVO

ERUDITO RESPETADO
Cada rango de este talento te permite rebajar 1 vez la Dificultad de las tiradas que hagas para interactuar con instituciones de aprendizaje y educación.
COSTE 5

HABLAR BINARIO
Cuando dirijas a PNJ droides, cada rango de este talento añade ▢ a todas sus tiradas.
COSTE 5

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 5

FIRMEZA
Realiza 1 maniobra de Firmeza para eliminar de tu próxima acción tantos ■ como tu rango en este talento. Esto sólo te permite anular ■ impuestos por circunstancias del entorno.
COSTE 5

INVESTIGADOR
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de habilidades de conocimientos. Cuando investigas un tema, tardas la mitad del tiempo habitual.
COSTE 10

ERUDITO RESPETADO
Cada rango de este talento te permite rebajar 1 vez la Dificultad de las tiradas que hagas para interactuar con instituciones de aprendizaje y educación.
COSTE 10

ENTEREZA
Cuando sufres Tensión de manera involuntaria, sufres 1 menos de Tensión por cada rango de este talento (hasta un mínimo de 1).
COSTE 10

INVESTIGADOR
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de habilidades de conocimientos. Cuando investigas un tema, tardas la mitad del tiempo habitual.
COSTE 10

DESCIFRADOR
Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para descifrar códigos o comunicaciones. Además, la dificultad de estas tiradas se reduce en 1.
COSTE 15

CONOCIMIENTO ESPECIALIZADO
Cuando adquieras este talento, elige 1 habilidad de conocimientos. Cuando debas hacer una tirada de esa habilidad, puedes gastar ⊕ para obtener tantos ✲ adicionales como tu rango en este talento.
COSTE 15

ERUDITO NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de habilidad de conocimientos.
COSTE 15

POLIFACÉTICO
2 habilidades de tu elección se convierten en habilidades profesionales de manera permanente.
COSTE 15

CONOCIMIENTO ESPECIALIZADO
Cuando adquieras este talento, elige 1 habilidad de conocimientos. Cuando debas hacer una tirada de esa habilidad, puedes gastar ⊕ para obtener tantos ✲ adicionales como tu rango en este talento.
COSTE 20

CONCENTRACIÓN INTENSA
Realiza una maniobra de Concentración intensa y sufre 1 de Tensión para incrementar 1 vez la Capacidad de tu próxima tirada de habilidad.
COSTE 20

CONFIANZA
Cada rango de este talento te permite reducir en 1 la dificultad de todas las tiradas de Disciplina que hagas para resistir los efectos del miedo.
COSTE 20

ENTEREZA
Cuando sufres Tensión de manera involuntaria, sufres 1 menos de Tensión por cada rango de este talento (hasta un mínimo de 1).
COSTE 20

INGENIOSO
Una vez por partida, haz una tirada de habilidad usando el Intelecto en vez de la característica asociada a dicha habilidad.
COSTE 25

FORTALEZA MENTAL
Gasta 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en tus tiradas de Intelecto y Astucia hasta el final del encuentro.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

PIONERO

Las 8 habilidades profesionales del pionero son **Astronavegación, Borde Exterior, Frialdad, Percepción, Pilotar vehículo espacial, Saber arcaico, Supervivencia** y **Xenología**. Recibe automáticamente 1 rango de entrenamiento en 4 de estas habilidades de su elección sin necesidad de gastar Experiencia en ellas, y también se le aplica un descuento cuando gasta Experiencia para adquirir rangos en cualquiera de estas habilidades.



EL PAPEL DEL PIONERO

Aun en toda su inmensidad, el Imperio ocupa una fracción minúscula de la galaxia, y los pioneros aspiran a descubrir los innumerables misterios y oportunidades que encierra el universo. Son individuos de vital importancia, pero a la vez suponen un peligro insidioso para el Nuevo Orden: por un lado revelan información, rutas de comercio y recursos muy preciados para el Imperio, pero por otro expanden las fronteras de los territorios en los que rebeldes, criminales y demás iconoclastas pueden ocultarse y eludir la autoridad imperial.

El Imperio cuenta con los servicios de infinidad de exploradores y agentes mercantiles, y existen muchas otras entidades similares que trabajan para las millones de corporaciones galácticas que pugnan por aventajarse unas a otras mientras se expanden. Un pionero es un agente libre: él traza su propio camino, explora sus propios descubrimientos y dispone sus propios tratos y contactos especiales. Con frecuencia venderá esta información a un precio adecuado o se ofrecerá para guiar a quienes deseen ir donde él ya ha estado.

Otros pioneros peinan la HoloRed y otros servicios de información en busca de grupos, empresas u organizaciones que los necesiten. Por este motivo los pioneros que más viajan son los más cotizados: poseen mapas y datos sobre lugares que tan sólo un pequeño porcentaje de la población de la galaxia sabe siquiera que existen. Un pionero con información sobre el planeta que una compañía desea explotar, o con una ruta segura hacia un rincón de la galaxia donde un grupo planea llevar a cabo operaciones encubiertas, puede cobrar precios elevadísimos.

Todo pionero relativamente nuevo en el oficio se enfrenta al clásico dilema: necesita experiencia para conseguir los contratos más jugosos, pero no puede adquirir dicha experiencia porque no lo contrata nadie. En consecuencia, muchos pioneros aprovechan cualquier oportunidad para viajar y trabajar por el Borde Exterior, recabando todos los conocimientos e indicios posibles para amasar contactos, recursos y su propia biblioteca de cartas y rutas de navegación. En la mayoría de las ocasiones, los pioneros ofrecen sus habilidades de astronavegación y pilotaje a cambio de oportunidades laborales.

ESPECIALIZACIONES DE PIONEROS

Esta sección contiene breves resúmenes de cada especialización y explica cómo están conectadas con la profesión del pionero.

FRONTERIZO — DESCUBRIDOR DE POSIBILIDADES

Parte negociador, parte astronavegante, ducho en las vías galácticas que van más allá de los mundos del Núcleo, el fronterizo es un hombre para todo. Su especialidad consiste en saber cómo encontrar lo que necesita y cómo llegar donde le hace falta. Tiene el don de la labia cuando llega el momento de hablar, y la observación y los reflejos para escaquearse cuando llega la hora de escapar.

Las habilidades profesionales de un fronterizo representan su naturaleza versátil: **Astronavegación, Callejeo, Coordinación** y **Negociación**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Los fronterizos son consumados navegantes y supervivientes curtidos.

Muchos fronterizos son excelentes pilotos; algunos poseen un talento que incluso rivaliza con el de los contrabandistas. También son sumamente apreciados por su capacidad para pilotar naves a través de los ignotos confines del Borde Exterior. Los fronterizos pueden ser duros, fibrosos y ágiles, y sorprenden a posibles atacantes con su habilidad para evitar ser golpeados y eludir la captura.

Existe una gran probabilidad de que un PJ fronterizo sea el piloto o copiloto del grupo; sin duda será el encargado de realizar los cálculos necesarios para la astronavegación. Es posible que también sea la persona a la que el resto del grupo acude para negociar contratos o incluso buscar trabajo. Si hay que ir a un puerto espacial o ciudad para cerrar un trato, es imperativo que el fronterizo forme parte de esa expedición.

EXPLORADOR — DESCUBRIDOR DE PLANETAS

Una cosa es descubrir un planeta, y otra muy distinta bajar a su superficie para ver qué hay en ella. El explorador es el profesional indicado para esta tarea; está adiestrado para reconocer y sobrevivir, recabando toda la información posible mientras procura conservar la cabeza sobre los hombros. La valentía en combate está muy bien, pero nadie puede negar la audacia mostrada al poner pie en un planeta totalmente desconocido para desentrañar sus misterios pertrechado únicamente con escáneres y un ingenio vivo.

Un explorador sabe desenvolverse en cualquier entorno, y posee la constitución y los conocimientos necesarios para sacar el máximo partido de su situación. Sus habilidades profesionales adicionales le facilitan esta tarea: **Atletismo, Medicina, Pilotar vehículo planetario** y **Supervivencia**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. La mayoría de los exploradores están perfectamente capacitados para recorrer cualquier terreno (o ausencia del mismo), averiguar qué comer y dónde dormir, reconocer una zona y recabar todos los datos necesarios. También destacan como pilotos de aeronaves atmosféricas.

Hay numerosos exploradores al servicio del Imperio o de corporaciones que se dedican a localizar e inspeccionar planetas para su posible explotación. Normalmente trabajan con equipos de prospección que disponen de fondos y medios excepcionales. Los exploradores independientes (como los que seguramente interpretarán los jugadores) actúan con mayor autonomía. Se unen a expediciones de menor envergadura, con reglas y estructuras más laxas que les permitan trabajar a su aire. Un explorador resulta sorprendentemente eficaz en la mayoría de las situaciones, pues está acostumbrado a valerse de su dureza y su perspicacia para sobrevivir; después de todo, adaptarse a lo desconocido es una de las aptitudes características de todo explorador.

COMERCIANTE — DESCUBRIDOR DE MERCADOS

Los comerciantes se dedican a apropiarse de lo que encuentran al explorar el Borde Exterior y los territorios de más allá para esquilmarlo con ánimo de lucro. Para uno de estos individuos, un planeta recién descubierto representa un potencial casi infinito para la explotación de recursos, y toda *cultura nueva* o *comunidad oculta* es un *mercado objetivo* ansioso por emplear sus particulares talentos.

Los comerciantes obtienen acceso a las habilidades profesionales adicionales **Bajos fondos, Engaño, Mundos del Núcleo** y **Negociación**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. La mayoría de los comerciantes saben cómo establecer contactos entre los núcleos de la civilización y las regiones más remotas, y a menudo son individuos cultos que aportan conocimientos y competencias en economía, sociología y política.

Como es natural, los comerciantes son excepcionalmente duchos en el comercio; saben cómo encontrar lo que se demanda, y suelen ser capaces de eludir las restricciones que obstaculizan a otros. Al mismo tiempo, un comerciante puede sacar el máximo provecho de una transacción y emplear su labia para salir de un apuro o meter la cabeza en cualquier asunto. Los comerciantes piensan de forma estratégica, y siempre elaboran planes de contingencia. También son obstinados, por lo que su presencia resulta muy útil en momentos de crisis.

Un PJ comerciante actuará en la mayoría de las ocasiones como portavoz del grupo, aunque no necesariamente como líder. Será una de las primeras opciones para tratar con funcionarios públicos, financiadores y cualquiera con quien el grupo desee hacer negocios. Si es menester encontrar y comprar algo, o bien vender artículos ilegales para deshacerse de ellos a cambio de una módica suma, un comerciante no tiene precio.

HISTORIALES DE PIONEROS

A continuación se sugieren algunos orígenes posibles para un pionero. Estos y otros pueden utilizarse como punto de partida sobre el que construir un trasfondo, o a modo de guía para el jugador y el DJ.

- **Espíritu viajero:** El rasgo más común entre pioneros es la necesidad de viajar, de recorrer la galaxia de cabo a rabo y ver todo cuanto sea posible. La mayoría de los pioneros simplemente desean ver cómo es el siguiente planeta o dónde acabarán si se limitan a viajar en una dirección hasta donde sean capaces de llegar. Un pionero con este tipo de motivación seguramente se habrá criado deseando subirse a la primera nave espacial que tuviera a su alcance, y una vez abandonada la superficie de su mundo natal, jamás echó la vista atrás.

ESTRELLAS INEXPLORADAS

Según los cálculos, existen alrededor de 400 miles de millones de estrellas en la galaxia. Sólo una diminuta fracción de este número ha sido explorada, y en todos los productos oficiales de *Star Wars* se han descrito aún menos. Es perfectamente posible que un PJ pionero haya visitado una estrella o planeta que los demás habitantes de la galaxia no hayan visto jamás. Este conocimiento puede ser una parte definitoria de la Obligación o la Motivación del personaje, o quizá sea un dato importante para una futura trama.

- **Perseguido:** Con el auge del Imperio, muchos tienen motivos para buscar fortuna tan lejos de los mundos del Núcleo como sea posible. Una persona contraria al Nuevo Orden, o quizá a un individuo poderoso con un montón de créditos, puede emprender el camino del pionero por simple conveniencia: para perderse en el Borde Exterior y no permanecer mucho tiempo en un mismo sitio.
- **Culpa:** El sentimiento de culpabilidad es una emoción intensa que puede llevar a una persona a querer alejarse lo máximo posible de sus inicios. Quizá el personaje no tenía intención de emprender el oficio de pionero, pero se ha convertido en un experto viajero y ha aprendido mucho durante sus travesías. Huye, pero de su propia conciencia; y eso es algo de lo que jamás podrá escapar.
- **Búsqueda:** Un amante perdido, un tesoro familiar robado o la leyenda de un poderoso artefacto; cualquiera de estas cosas, o algo totalmente distinto, puede ser el faro que guía al pionero en su periplo por el Borde Exterior y los territorios de más allá. Ha hecho acopio de mapas, contactos y módulos de datos con sus notas, pero el objeto de su búsqueda continúa siéndole esquivo. Este tipo de pionero bien podría ser el más experimentado y competente, pero todos los que trabajan con él se harán siempre la misma pregunta: ¿nos dejará tirados ante el más mínimo indicio de lo que busca?
- **Lucro:** A lo largo de la historia, los pioneros siempre han considerado los territorios inexplorados como cornucopias de abundancia a la espera de que una mente emprendedora las exprima. Aunque todo pionero que se precie sabe que esto no siempre es una realidad literal, sí ven en todo planeta el potencial para amasar grandes fortunas. Ya sean recursos sin explotar o un nuevo mercado de seres inteligentes a los que vender deslizadores a mansalva, un pionero de mentalidad capitalista siempre está dispuesto a embolsarse créditos nada más poner el pie en la superficie de un planeta.

Pionero: árbol de talentos del fronterizo

Habilidades profesionales: Astronavegación, Borde Exterior, Frialdad, Percepción, Pilotar vehículo espacial, Saber arcaico, Supervivencia, Xenología

Habilidades profesionales adicionales del fronterizo: Astronavegación, Callejeo, Coordinación, Negociación

ACTIVO

PASIVO

CARTÓGRAFO GALÁCTICO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Astronavegación. Además, tus tiradas de Astronavegación consumen la mitad del tiempo habitual.
COSTE 5

INSTINTO CALLEJERO
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Callejeo y Bajos fondos.
COSTE 5

RECUPERACIÓN RÁPIDA
Cuando recuperas Tensión después de un encuentro, cada rango de este talento te permite recuperar 1 de Tensión adicional.
COSTE 5

INSTINTO CALLEJERO
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Callejeo y Bajos fondos.
COSTE 5

PILOTO CONSUMADO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Pilotar vehículo planetario y Pilotar vehículo espacial.
COSTE 10

CARTÓGRAFO GALÁCTICO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Astronavegación. Además, tus tiradas de Astronavegación consumen la mitad del tiempo habitual.
COSTE 10

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 10

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 10

ASTRONAVEGANTE EXPERTO
Una vez por asalto, sufre 2 de Tensión para reducir en 1 la dificultad de tu próxima tirada de Astronavegación, hasta una dificultad mínima de **Fácil** (◆).
COSTE 15

CONDUCCIÓN DEFENSIVA
Cada rango de este talento aumenta en 1 la Defensa del vehículo o astronave que estés pilotando.
COSTE 15

RECUPERACIÓN RÁPIDA
Cuando recuperas Tensión después de un encuentro, cada rango de este talento te permite recuperar 1 de Tensión adicional.
COSTE 15

ROBUSTO
Cada rango de este talento te permite reducir en 10 el resultado de toda herida crítica sufrida (hasta un mínimo de 1).
COSTE 15

RECUPERACIÓN RÁPIDA
Cuando recuperas Tensión después de un encuentro, cada rango de este talento te permite recuperar 1 de Tensión adicional.
COSTE 20

LEVANTARSE DE UN SALTO
Una vez por asalto, puedes ponerte en pie con una actividad menor si estás sentado o tumbado.
COSTE 20

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 20

DERRIBO
Después de golpear con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes gastar ⊕ para derribar al objetivo.
COSTE 20

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 25

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 25

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

Pionero: árbol de talentos del explorador

Habilidades profesionales: Astronavegación, Borde Exterior, Frialdad, Percepción, Pilotar vehículo espacial, Saber arcaico, Supervivencia, Xenología

Habilidades profesionales adicionales del explorador: Atletismo, Medicina, Pilotar vehículo planetario, Supervivencia

ACTIVO

PASIVO

RECUPERACIÓN RÁPIDA (PASIVO)
Cuando recuperas Tensión después de un encuentro, cada rango de este talento te permite recuperar 1 de Tensión adicional.
COSTE 5

ACECHADOR (PASIVO)
Cada rango de este talento añade ▢ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.
COSTE 5

APLOMO (PASIVO)
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 5

ATAJO (PASIVO)
Durante una persecución, cada rango de este talento añade ▢ a toda tirada que hagas para atrapar o eludir a un oponente.
COSTE 5

ACLIMATACIÓN (PASIVO)
Elimina hasta ■■ de las tiradas de habilidad que realices para buscar comida, agua o refugio. Las tiradas de Supervivencia que hagas para estos cometidos consumen la mitad del tiempo habitual.
COSTE 10

ATAQUE RÁPIDO (PASIVO)
Cada rango de este talento añade ▢ a todas las tiradas de combate que efectúes contra objetivos que aún no hayan actuado en este encuentro.
COSTE 10

SUBIR DE UN SALTO (ACTIVO)
Una vez por asalto, puedes emplear una actividad menor para subir o bajar de un vehículo, bestia, carlinga o puesto de artillería de un vehículo.
COSTE 10

DESORIENTAR (PASIVO)
Después de alcanzar a un objetivo con una tirada de combate, puedes gastar 🔱🔱 para desorientarlo durante tantos asaltos como tu rango en este talento.
COSTE 10

RECUPERACIÓN RÁPIDA (PASIVO)
Cuando recuperas Tensión después de un encuentro, cada rango de este talento te permite recuperar 1 de Tensión adicional.
COSTE 15

CAZADOR NATO (ACTIVO)
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Percepción o de Alerta.
COSTE 15

SOLES FAMILIARES (ACTIVO)
Una vez por partida, puedes llevar a cabo una maniobra de Soles familiares para hacer una **tirada Difícil (◆◆◆) de Borde Exterior o de Mundos del Núcleo** para averiguar el tipo de entorno planetario en el que te encuentras y cualquier otra información útil del mismo.
COSTE 15

ATAJO (PASIVO)
Durante una persecución, cada rango de este talento añade ▢ a toda tirada que hagas para atrapar o eludir a un oponente.
COSTE 15

APLOMO (PASIVO)
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 20

OBSERVADOR (PASIVO)
Todo aliado que tengas a corto alcance añade ▢ a sus tiradas de Percepción y Alerta. Los aliados que tengas a alcance de interacción añaden ▢▢ a estas tiradas.
COSTE 20

ENDURECIDO (PASIVO)
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 20

ATAQUE RÁPIDO (PASIVO)
Cada rango de este talento añade ▢ a todas las tiradas de combate que efectúes contra objetivos que aún no hayan actuado en este encuentro.
COSTE 20

CINTURÓN DE ACCESORIOS (ACTIVO)
Gasta 1 punto de Destino para realizar una actividad menor de Cinturón de accesorios y sacar de una mochila o cinturón cualquier objeto o arma (con restricciones) que no figurase previamente en tu inventario.
COSTE 25

DEDICACIÓN (PASIVO)
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

ACECHADOR (PASIVO)
Cada rango de este talento añade ▢ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.
COSTE 25

DESORIENTAR (PASIVO)
Después de alcanzar a un objetivo con una tirada de combate, puedes gastar 🔱🔱 para desorientarlo durante tantos asaltos como tu rango en este talento.
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

Pionero: árbol de talentos del comerciante

Habilidades profesionales: Astronavegación, Borde Exterior, Frialdad, Percepción, Pilotar vehículo espacial, Saber arcaico, Supervivencia, Xenología

Habilidades profesionales adicionales del comerciante: Bajos fondos, Engaño, Mundos del Núcleo, Negociación

ACTIVO

PASIVO

PROVEEDOR HABITUAL
Una vez por partida, cuando intentes comprar un objeto que esté disponible legalmente, cada rango de este talento reduce su rareza en 1.
COSTE 5

ACTITUD CONVINCENTE
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Engaño y Actividad criminal.
COSTE 5

CHANCHULLERO
Cuando vendas objetos legalmente, cada rango de este talento aumenta en un 10% el valor en créditos de los artículos que vendas.
COSTE 5

LABIA
La primera vez que obtengas este talento, elige 1 habilidad entre Carisma, Coacción, Engaño o Negociación. Cuando tengas que hacer una tirada de esa habilidad, gasta ⊕ para obtener tantos ✲ adicionales como los rangos que tengas en este talento.
COSTE 5

CHANCHULLERO
Cuando vendas objetos legalmente, cada rango de este talento aumenta en un 10% el valor en créditos de los artículos que vendas.
COSTE 10

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 10

MUNICIÓN DE RESERVA
No puedes quedarte sin munición por haber sacado ▽. Los objetos con la propiedad Munición limitada se quedan sin munición de la forma habitual.
COSTE 10

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 10

PROVEEDOR HABITUAL
Una vez por partida, cuando intentes comprar un objeto que esté disponible legalmente, cada rango de este talento reduce su rareza en 1.
COSTE 15

NI UN PELO DE TONTO
Cada rango de este talento te permite incrementar 1 vez la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción y Engaño realizadas contra ti.
COSTE 15

LABIA
La primera vez que obtengas este talento, elige 1 habilidad entre Carisma, Coacción, Engaño o Negociación. Cuando tengas que hacer una tirada de esa habilidad, gasta ⊕ para obtener tantos ✲ adicionales como los rangos que tengas en este talento.
COSTE 15

NI UN PELO DE TONTO
Cada rango de este talento te permite incrementar 1 vez la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción y Engaño realizadas contra ti.
COSTE 15

CHANCHULLERO
Cuando vendas objetos legalmente, cada rango de este talento aumenta en un 10% el valor en créditos de los artículos que vendas.
COSTE 20

NERVIOS DE ACERO
Gasta 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en tus tiradas de Presencia y Voluntad hasta el final del encuentro.
COSTE 20

CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO
Cuando compres artículos ilegales, cada rango de este talento te permite reducir en 1 su rareza, pero a cambio su precio básico aumenta en un 50% por cada intervalo de rareza reducido.
COSTE 20

CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO
Cuando compres artículos ilegales, cada rango de este talento te permite reducir en 1 su rareza, pero a cambio su precio básico aumenta en un 50% por cada intervalo de rareza reducido.
COSTE 20

PROVEEDOR HABITUAL
Una vez por partida, cuando intentes comprar un objeto que esté disponible legalmente, cada rango de este talento reduce su rareza en 1.
COSTE 25

NEGOCIADOR NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Frialdad o Negociación.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

MERCADER EXPERTO
Cuando compres o vendas artículos, o bien pagues o contraigas una Obligación, puedes sufrir 2 de Tensión para vender un 25% más caro, comprar un 25% más barato, pagar por 1 punto más de Obligación o contraer 1 punto menos de Obligación.
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

PISTOLERO A SUELDO



Las 8 habilidades profesionales del pistolero a sueldo son **Aguante, Alerta, Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Disciplina, Pelea** y **Pilotar vehículo planetario**. Recibe automáticamente 1 rango de entrenamiento en 4 de estas habilidades de su elección sin necesidad de gastar Experiencia en ellas, y también se le aplica un descuento cuando gasta Experiencia para adquirir rangos en cualquiera de estas habilidades.

EL PAPEL DEL PISTOLERO A SUELDO

Cuando hay que pelear, el pistolero a sueldo está en primera línea. Actúa de manera menos independiente que el cazarrecompensas; prefiere tener una misión específica, un objetivo que alcanzar y un puñado de créditos para gastar una vez finalizado el encargo. Los pistoleros a sueldo son músculos y fuerza aplicada, contratados para defender o atacar según la situación lo requiera. Infligen daño o protegen a otros a cambio de créditos, y es por este motivo que son individuos simples y a veces muy directos (lo que no está nada mal, para variar).

Los pistoleros a sueldo que uno suele encontrarse en el Borde Exterior tienen con toda probabilidad uno de los tres historiales siguientes: pueden tratarse de antiguos soldados imperiales (o quizá incluso de la República, antes de su caída), haber servido en algún tipo de cuerpo militante planetario o corporativo, o sencillamente ser tipos duros que han aprendido a disparar y pelear porque era su única esperanza para sobrevivir. Pero da igual cómo los haya adquirido; un pistolero a sueldo posee la clase de habilidades y talentos que le aseguran contratos en el Borde Exterior y en los márgenes de la sociedad.

Muchos pistoleros a sueldo son auténticos mercenarios que trabajan por cuenta propia o contratados por algún tipo de gremio o compañía. Al igual que los cazarrecompensas, los pistoleros a sueldo que forman parte de un gremio suelen disfrutar de muchos privilegios; no obstante, carecen de libertad de acción. Más de un pistolero a sueldo ha renunciado a un contrato porque infringía su código ético personal o se sentía totalmente explotado por terribles condiciones de trabajo. Por desgracia, tales mercenarios se ven obligados a vigilar sus espaldas durante años.

Los pistoleros a sueldo independientes gozan de las mayores libertades, pero también han de pasar mucho tiempo buscando trabajo, preferiblemente uno en el que sus expectativas de vida no se midan en días. La reputación puede serlo todo para estos profesionales, aunque una sencilla prueba de habilidad y competencia puede granjearles un mejor acuerdo si logran impresionar con ella a su cliente.

ESPECIALIZACIONES DE PISTOLEROS A SUELDO

A continuación se ofrece un breve resumen de las distintas especializaciones de un pistolero a sueldo, y del modo en que pueden aplicarse a la profesión y a las decisiones de los jugadores.

GUARDAESPALDAS — DEFENSOR PARTICULAR

Los pistoleros a sueldo que se decantan por la especialización del guardaespaldas son la elección ideal para defender personas y lugares. Suelen estar muy bien entrenados en el uso de toda clase de armamento, son extremadamente duros y astutos en combate, y no hay mejores compañeros tras los que escudarse cuando vuelan los disparos de bláster.

Sus habilidades profesionales adicionales reflejan a la perfección su trabajo: **Armas a distancia pesadas, Artillería, Percepción** y **Pilotar vehículo planetario**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Con este surtido de habilidades, un guardaespaldas puede manejar cualquier cosa que dispare, tener bien vigilado su entorno y pilotar cualquier vehículo planetario con gran aptitud. Todo esto, combinado con sus opciones para escoger talentos, lo hace potencialmente perfecto como conductor armado o bien como artillero en un emplazamiento de armas pesadas. También es un soldado muy resistente.

Los guardaespaldas lo tienen bastante fácil para encontrar trabajo en el Borde Exterior, sobre todo si no tienen reparos en proteger los traseros de la escoria criminal de mayor categoría o de agentes corporativos que desean hacer negocios sin acabar convertidos en víctimas. Su facilidad para utilizar todo tipo de armas y vehículos resulta de lo más útil para cualquier operación turbia o directamente criminal.

Como parte de un grupo de PJ, un guardaespaldas ocupa el nicho del combatiente pesado, el tipo que se planta en primera línea con las armas más grandes. Sin embargo, su combinación de habilidades y talentos puede orientarse a usos muy diferentes. Por ejemplo, si hay algún político o comerciante en el grupo, el guardaespaldas podría formar parte del mismo con el único propósito de mantenerlo con vida.

INCURSOR — CERCANO Y PERSONAL

Los incursores no tienen nada en contra de disparar a sus enemigos, pero prefieren luchar cuerpo a cuerpo, empuñando un arma y abriéndose paso a tajos y mazazos. Son tipos duros, posiblemente los más duros en cualquier conflicto. Suelen encajar muchos daños, pero infligen aún más a quienes osan enfrentarse a ellos.

La lista de habilidades profesionales adicionales de un incursor no contiene ninguna sorpresa: **Aguante, Armas cuerpo a cuerpo, Coacción** y **Supervivencia**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Los incursores son, entre otras cosas, excelentes "rompepiernas", y por lo general saben bien cómo sobrevivir en la mayoría de las situaciones. En combate no hay quien les supere tanto recibiendo como causando ingentes cantidades de daño.

Los incursores pueden proceder de planetas con bajos niveles tecnológicos, donde las armas más avanzadas sencillamente no eran una opción para ellos. Por otro lado, también pueden provenir de culturas que consideren el combate cuerpo a cuerpo como algo honorable y digno, y por tanto se limiten a perpetuar sus tradiciones. Además, muchos piratas y saqueadores espaciales prefieren el uso de armas cuerpo a cuerpo para no dañar los sistemas vitales de las naves que pretenden capturar.

Un personaje que ha emprendido la senda del incursor puede ser un antiguo pirata. También es posible que se haya unido al grupo para ganar dinero de la única forma que sabe: con sus puños. Incluso puede que se limite a dejarse llevar, dispuesto a abrirse paso machacando cabezas ajenas por toda aventura en la que participe.

MERCENARIO — SEÑOR DE LA GUERRA

Si el incursor es el experto en cuerpo a cuerpo, y el guardaespaldas es el experto en armas y equipo de combate, entonces el mercenario es el experto en la guerra.

Versado en combate a distancia y tácticas militares, el mercenario es un líder guerrero en combate y un adversario letal por méritos propios.

Los mercenarios reciben como habilidades profesionales **Armas a distancia pesadas, Artillería, Disciplina** y **Liderazgo**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Un mercenario puede mantenerse impávido en situaciones críticas. Por sí solo es un enemigo mortífero, y aún es más peligroso si dispone de una tropa a la que liderar en la batalla.

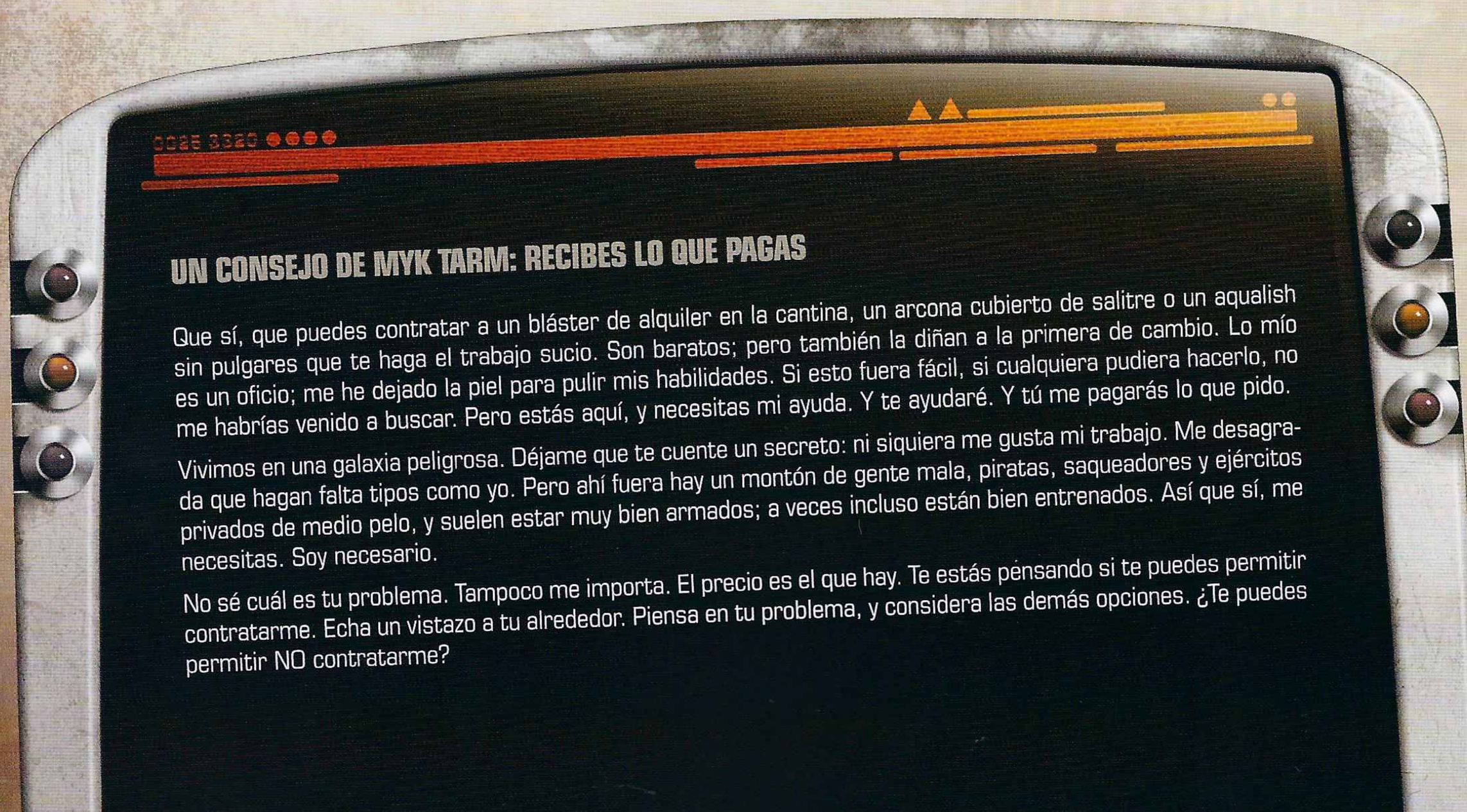
Prácticamente todos los mercenarios han servido con anterioridad en alguna organización militar o paramilitar de gran tamaño, y casi sin excepción habrán desempeñado un cargo de suboficial en ese cuerpo. Tienen una profunda comprensión de tácticas y estrategias, aunque suelen centrarse más en las primeras por una cuestión de pragmatismo y supervivencia. Incluso en situaciones informales, un mercenario tiende a exhibir grandes dosis de orden y disciplina.

No es raro que un mercenario esté al mando de un grupo de PJ, al menos en situaciones en las que sea muy probable entrar en combate. Aunque sus dotes de mando no están tan desarrolladas como en otras especializaciones, sí están dedicadas única y exclusivamente a la batalla.

HISTORIALES DE PISTOLEROS A SUELDO

Un pistolero a sueldo puede proceder de muchos sitios distintos, y de un momento a otro puede seguir caminos muy diferentes. Los relatos de guerra son atemporales y fascinantes, y no tienen por qué presentarse de forma simplista.

- **Valía:** Muchos de los que recorren la senda del guerrero lo hacen para cumplir las expectativas de quienes les rodean. Uno de estos pistoleros a sueldo podría haberse criado en una cultura beligerante, o en una que admirase profundamente la supervivencia del más apto. También los hay que pertenecen a familias con un historial de servicio militar o excelencia marcial, y su meta en la vida es demostrar que son dignos de tal legado.
- **Conciencia:** En tiempos del Imperio, muchos soldados se revelan incapaces de servir a un régimen tan dado a crueles tácticas y políticas genocidas. Un pistolero a sueldo de este tipo puede no tener un código moral o ético demasiado complejo, pero hay cosas que sencillamente no quiere rebajarse a hacer, como matar seres indefensos o esclavizar poblaciones enteras. Y dado que oponerse al Nuevo Orden él solo es un suicidio, se limita a coger lo que puede y desertar rumbo a los confines más remotos de la galaxia con la esperanza de desaparecer entre las estrellas y ganarse la vida haciendo lo que mejor se le da.
- **Propósito:** Algunas personas crecen con un don natural para el combate, o quizá sus vidas les exigen desarrollar tales capacidades para sobrevivir, y con el tiempo se vuelven realmente buenos. Tales pistoleros a sueldo quizá nunca se plantearon dedicarse a este violento oficio, pero es la mano que les ha deparado el destino y pretenden jugarla bien. Sin nada mejor que hacer, se dedican a recorrer la galaxia buscando el modo de sacar partido de sus habilidades, y quizá de hacer algo significativo con sus vidas.
- **Respeto:** Puede que no sea muy espabilado. Quizá tenga la cara como si la hubiera acribillado una lluvia de meteoros. Incluso es posible que apenas sepa nada que no sea utilizar y cuidar sus armas; pero lo poco que sabe hacer, lo hace a la perfección, y antes de que le llegue la hora se habrá ganado el respeto de alguien. Los pistoleros a sueldo con estos trasfondos suelen ser manipulados con mucha facilidad, pero también son excelentes como amigos; tan sólo hay que saber apreciar sus méritos.
- **Fuga:** Para saber pelear lo más habitual es entrenarse, pero también se puede aprender por las malas sobreviviendo a terribles adversidades o a un entorno hostil plagado de enemigos. Un pistolero a sueldo con este tipo de historial puede estar haciendo lo único que ha sabido hacer en toda su vida, aplicando su experiencia de un modo que le permita huir de un pasado con el que no quiere tener nada que ver. Quizá no sepa gran cosa, pero está decidido a aprender todo lo que pueda con tal de asegurarse de que nadie se lo lleve de regreso a aquel sitio.



Pistolero a sueldo: árbol de talentos del guardaespaldas

ACTIVO

PASIVO

Habilidades profesionales: Aguante, Alerta, Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Disciplina, Pelea, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del guardaespaldas: Armas a distancia pesadas, Artillería, Percepción, Pilotar vehículo planetario

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 5

FUEGO CONCENTRADO
Cada rango de este talento añade 1 al daño de 1 impacto causado por un ataque con éxito con las habilidades Armas a distancia pesadas o Artillería a alcances largo o extremo.
COSTE 5

ROBUSTO
Cada rango de este talento te permite reducir en 10 el resultado de toda herida crítica sufrida (hasta un mínimo de 1).
COSTE 5

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 5

GUARDAESPALDAS
Una vez por asalto, puedes realizar una maniobra de Guardaespaldas para defender a un personaje que tengas a alcance de interacción. Sufre cualquier cantidad de Tensión (no más que tu rango en este talento) para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra el personaje defendido hasta el principio del próximo turno.
COSTE 10

TENACIDAD
Cuando estés conmocionado o desorientado, realiza una acción de Tenacidad haciendo una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Disciplina** para recuperarte. Cada rango de este talento reduce esta dificultad.
COSTE 10

FUEGO CONCENTRADO
Cada rango de este talento añade 1 al daño de 1 impacto causado por un ataque con éxito con las habilidades Armas a distancia pesadas o Artillería a alcances largo o extremo.
COSTE 10

FIRMEZA
Realiza 1 maniobra de Firmeza para eliminar de tu próxima acción tantos ■ como tu rango en este talento. Esto sólo te permite anular ■ impuestos por circunstancias del entorno.
COSTE 10

GUARDAESPALDAS
Una vez por asalto, puedes realizar una maniobra de Guardaespaldas para defender a un personaje que tengas a alcance de interacción. Sufre cualquier cantidad de Tensión (no más que tu rango en este talento) para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra el personaje defendido hasta el principio del próximo turno.
COSTE 15

FINTA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Finta y sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todos los ataques a distancia efectuados contra ti durante el próximo asalto. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 15

POSTURA DEFENSIVA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Postura defensiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión para incrementar en esa misma cantidad la Dificultad de todos los ataques cuerpo a cuerpo efectuados contra ti. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 15

FIRMEZA
Realiza 1 maniobra de Firmeza para eliminar de tu próxima acción tantos ■ como tu rango en este talento. Esto sólo te permite anular ■ impuestos por circunstancias del entorno.
COSTE 15

RESISTENTE
+1 a la Protección.
COSTE 20

FINTA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Finta y sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todos los ataques a distancia efectuados contra ti durante el próximo asalto. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 20

POSTURA DEFENSIVA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Postura defensiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión para incrementar en esa misma cantidad la Dificultad de todos los ataques cuerpo a cuerpo efectuados contra ti. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 20

TENACIDAD
Cuando estés conmocionado o desorientado, realiza una acción de Tenacidad haciendo una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Disciplina** para recuperarte. Cada rango de este talento reduce esta dificultad.
COSTE 20

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

FUEGO CONCENTRADO
Cada rango de este talento añade 1 al daño de 1 impacto causado por un ataque con éxito con las habilidades Armas a distancia pesadas o Artillería a alcances largo o extremo.
COSTE 25

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 25

TENACIDAD MEJORADA
Cuando la Tensión acumulada sobrepase tu umbral de Tensión y te deje incapacitado, puedes realizar una acción más difícil de Tenacidad para reducir tu Tensión a 1 punto por debajo de su umbral.
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © FFG 2013.

Pistolero a sueldo: árbol de talentos del incursor

Habilidades profesionales: Aguante, Alerta, Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Disciplina, Pelea, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del incursor: Aguante, Armas cuerpo a cuerpo, Coacción, Supervivencia

ACTIVO

PASIVO

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 5

ATAQUE FURIOSO
Cuando hagas una tirada de Pelea o de Armas cuerpo a cuerpo, puedes sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar tu ataque esa misma cantidad de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 5

FUERZA SALVAJE
Cada rango de este talento añade 1 al daño de 1 impacto causado por todo ataque con éxito realizado con las habilidades Armas cuerpo a cuerpo y Pelea.
COSTE 5

GOLPES LETALES
Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a tus enemigos.
COSTE 5

FUERZA SALVAJE
Cada rango de este talento añade 1 al daño de 1 impacto causado por todo ataque con éxito realizado con las habilidades Armas cuerpo a cuerpo y Pelea.
COSTE 10

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 10

MADERA DE HÉROE
Puedes gastar 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en tus tiradas de Fortaleza y Agilidad hasta el final del encuentro.
COSTE 10

DERRIBO
Después de golpear con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes gastar ⊕ para derribar al objetivo.
COSTE 10

RESISTENTE
+1 a la Protección.
COSTE 15

GOLPES LETALES
Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a tus enemigos.
COSTE 15

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 15

ATAQUE FURIOSO
Cuando hagas una tirada de Pelea o de Armas cuerpo a cuerpo, puedes sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar tu ataque esa misma cantidad de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 15

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 20

FUERZA SALVAJE
Cada rango de este talento añade 1 al daño de 1 impacto causado por todo ataque con éxito realizado con las habilidades Armas cuerpo a cuerpo y Pelea.
COSTE 20

CAMORRISTA NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Pelea o de Armas cuerpo a cuerpo.
COSTE 20

GOLPES LETALES
Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a tus enemigos.
COSTE 20

ATAQUE FURIOSO
Cuando hagas una tirada de Pelea o de Armas cuerpo a cuerpo, puedes sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar tu ataque esa misma cantidad de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 25

RESISTENTE
+1 a la Protección.
COSTE 25

POSTURA DEFENSIVA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Postura defensiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión para incrementar en esa misma cantidad la Dificultad de todos los ataques cuerpo a cuerpo efectuados contra ti. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

Pistolero a sueldo: árbol de talentos del mercenario

Habilidades profesionales: Aguante, Alerta, Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Disciplina, Pelea, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del mercenario: Armas a distancia pesadas, Artillería, Disciplina, Liderazgo

ACTIVO

PASIVO

MANDO

Cada rango de este talento añade ■ a tus tiradas de Liderazgo. Los objetivos afectados añaden ■ a sus tiradas de Disciplina durante las siguientes 24 horas.

COSTE 5

FUERZAS DE FLAQUEZA

Una vez en cada encuentro, puedes llevar a cabo una actividad menor para sacar fuerzas de flaqueza y recuperar tanta Tensión como los rangos que tengas en este talento.

COSTE 5

A QUEMARROPA

Cada rango de este talento añade 1 al daño infligido por uno de los impactos de un ataque efectuado con éxito usando las habilidades Armas a distancia ligeras o Armas a distancia pesadas a corto alcance o a distancia de interacción.

COSTE 5

FINTA

Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Finta y sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todos los ataques a distancia efectuados contra ti durante el próximo asalto. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 5

FUERZAS DE FLAQUEZA

Una vez en cada encuentro, puedes llevar a cabo una actividad menor para sacar fuerzas de flaqueza y recuperar tanta Tensión como los rangos que tengas en este talento.

COSTE 10

CONFIANZA

Cada rango de este talento te permite reducir en 1 la dificultad de todas las tiradas de Disciplina que hagas para resistir los efectos del miedo.

COSTE 10

BRAZO FUERTE

En tus manos, las armas arrojadizas ganan 1 intervalo de alcance adicional.

COSTE 10

A QUEMARROPA

Cada rango de este talento añade 1 al daño infligido por uno de los impactos de un ataque efectuado con éxito usando las habilidades Armas a distancia ligeras o Armas a distancia pesadas a corto alcance o a distancia de interacción.

COSTE 10

COORDINACIÓN TÁCTICA

Puedes realizar una acción de Coordinación táctica haciendo una **tirada Media (◆◆) de Liderazgo**. Si la superas, tantos aliados como tu Presencia pueden sufrir inmediatamente 1 de Tensión para efectuar 1 maniobra gratuita.

COSTE 15

MANDO

Cada rango de este talento añade ■ a tus tiradas de Liderazgo. Los objetivos afectados añaden ■ a sus tiradas de Disciplina durante las siguientes 24 horas.

COSTE 15

TIRADOR NATO

Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Armas a distancia ligeras o de Armas a distancia pesadas.

COSTE 15

DISPARO DE PRECISIÓN

Antes de efectuar un ataque a distancia que no sea con un arma arrojadiza, puedes realizar 1 maniobra de Disparo de precisión para aumentar el alcance del arma en 1 intervalo por cada rango de este talento. La Dificultad del ataque se incrementa 1 vez por cada intervalo de alcance aumentado.

COSTE 15

COORDINACIÓN TÁCTICA MEJORADA

Tus acciones de Coordinación táctica afectan a tantos aliados como el doble de tu Presencia, y además puedes gastar ⊕ para permitir que tus aliados sufran 1 de Tensión y realicen 1 acción gratuita en vez de 1 maniobra gratuita.

COSTE 20

APLOMO

+1 al umbral de Tensión.

COSTE 20

ENDURECIDO

+2 al umbral de Heridas.

COSTE 20

GOLPES LETALES

Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a tus enemigos.

COSTE 20

PRECISIÓN LETAL

Elige 1 habilidad de combate al adquirir este talento. Cada rango que tengas en esa habilidad añade 1 punto de daño adicional a un impacto causado al atacar con éxito usando la habilidad.

COSTE 25

DISPARO CERTERO

Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Disparo certero para obtener los beneficios de apuntar con el arma e incrementar una tirada de combate tantas veces como los rangos que tengas en este talento.

COSTE 25

DEDICACIÓN

+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

DISPARO CERTERO

Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Disparo certero para obtener los beneficios de apuntar con el arma e incrementar una tirada de combate tantas veces como los rangos que tengas en este talento.

COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

CONTRABANDISTA



Los contrabandistas son tipos astutos y versátiles con las siguientes habilidades profesionales básicas: **Actividad criminal, Alerta, Bajos fondos, Callejeo, Coordinación, Engaño, Percepción** y **Pilotar vehículo espacial**. Reciben automáticamente 1 rango de entrenamiento en 4 de estas habilidades de su elección sin necesidad de gastar Experiencia en ellas, y también se les aplica un descuento cuando gastan Experiencia para adquirir rangos en cualquiera de estas habilidades.

EL PAPEL DEL CONTRABANDISTA

Aunque se pasan la mayor parte de sus vidas escabulléndose de las autoridades imperiales, manteniendo en perfecto funcionamiento los sistemas de vuelo de sus naves, eludiendo disparos de blásters y ganando lo justo para comer, los contrabandistas suelen estar considerados como los seres con mayor libertad de toda la galaxia. Recorren las rutas hiperespaciales de sistema a sistema, de planeta en planeta, proporcionando todo aquello que la gente pueda desear y necesitar, pero que les resulte imposible conseguir por medios legítimos.

Por desgracia, esta libertad es con frecuencia una ilusión: muchos contrabandistas contraen importantes deudas con individuos poderosos y ofrecen sus naves como avales simplemente para poder seguir ejerciendo su oficio. Estos acuerdos casi siempre acaban condenando al contrabandista a una especie de servidumbre por adeudo, a menos que encuentren el modo de saldar la deuda. Y para eso se requiere dar un golpe a lo grande, un encargo de tamaña recompensa financiera que el contrabandista pueda permitirse volver a comprar su nave y trabajar por cuenta propia una vez más.

Pocos contrabandistas sobreviven a tales encargos. La mayoría se resignan a las circunstancias y siguen adelante con sus naves.

Pero incluso habiendo arriesgado sus naves como garantías, los contrabandistas suelen gozar de un alto grado de autonomía, y desarrollan muchas y muy diversas habilidades y talentos que resultan de gran utilidad para todo grupo que se disponga a afrontar los peligros del Borde Exterior. Los contrabandistas se las apañan perfectamente bien en los bajos fondos y demás entornos marginales, y por lo general saben cómo conseguir lo que necesitan, sobre todo cuando la ilegalidad no supone ningún problema.

Los contrabandistas son una parte indispensable de la sociedad en el Borde Exterior. Teniendo en cuenta las tasas, restricciones y prohibiciones manifiestas de los artículos (a veces incluso de primera necesidad) enviados a planetas que no están enteramente sometidos a la ley del Imperio, un gran número de personas tendría enormes dificultades para subsistir dignamente, quizá hasta perecería de inanición o debido a la escasez de medicamentos. Las naves de los contrabandistas son el cordón umbilical que proporciona sustento a muchos de los núcleos de población más remotos.

Y está claro que los cargamentos más *lucrativos* son aquellos cuya posesión está penada con una estancia prolongada en las minas de especia de Kessel.

ESPECIALIZACIONES DE CONTRABANDISTAS

En esta sección se describen las distintas actividades en las que puede especializarse un contrabandista.

PILOTO — UNA GALAXIA DE DESTINOS

Mucha gente sabe manejar una nave espacial, pero un contrabandista especializado como piloto desarrolla una relación personal con su nave y la convierte en una extensión de su ingenio y su voluntad. Es capaz de hacer que un viejo transporte destartalado supere con creces su rendimiento habitual, y con tiempo y las modificaciones adecuadas, puede transformarlo en una de las naves más veloces y maniobrables que hayan surcado jamás las estrellas.

Un piloto está orientado de forma natural al dominio absoluto de su nave, y sus habilidades profesionales adicionales así lo demuestran: **Artillería, Astronavegación, Pilotar vehículo espacial** y **Pilotar vehículo planetario**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Los talentos del piloto consolidan su supremacía a los mandos de su nave.

Esta especialización es otra de las que casi nunca sufre la lacra del desempleo. Si un piloto no dispone ya de su propia nave (y de la inevitable Obligación que ello conlleva), probablemente no tenga ningún problema para ser contratado por numerosos grupos, sean criminales o de otro tipo. Una vez demostrada su competencia en los mandos, no tardará en recibir encargos bastante lucrativos. Un PJ piloto estará considerado como un miembro imprescindible del grupo, sobre todo después del primer combate espacial o cualquier conflicto similar entre naves.

GRANUJA — UNA GALAXIA DE INCAUTOS

Parte estafador, parte pistolero y parte camorrista de cantina, el granuja es un tipo de ingenio vivo, pies ligeros y propensión a meterse en problemas a la primera de cambio. Le importan un bledo normas y leyes, excepto para aprovechar vacíos legales que le permitan embolsarse un montón de créditos o deshacerse de algún enemigo. Y si la fortuna le sonríe (suelen tener una fe inquebrantable en su suerte), quizá consiga ambas cosas.

La naturaleza dinámica del granuja queda patente en sus habilidades profesionales adicionales: **Armas a distancia ligeras, Carisma, Engaño** y **Frialdad**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. En combinación con sus talentos, estas habilidades lo convierten en un rival formidable en combate, muy útil para todo contacto con los bajos fondos; pero también en un individuo en quien no se puede confiar.

Los granujas desempeñan muchas funciones en el Borde Exterior. Algunos son timadores, otros trabajan como intermediarios, y aún hay otros que sencillamente buscan emociones fuertes. Por lo general evitan las responsabilidades, pero se muestran más que dispuestos a seguir las órdenes de individuos más poderosos, poniendo sus habilidades exclusivas al servicio de sus patrones de muy distintas maneras. Los granujas casi nunca echan raíces durante mucho tiempo, y siempre andan a la búsqueda de alguna nueva aventura que despierte su interés, sobre todo cuando hay dinero de por medio.

En un grupo de PJ, el granuja es un personaje para todo. Posee suficiente experiencia en los bajos fondos y aptitudes sociales para actuar como portavoz del grupo, y en combate tampoco es manco. Sea o no piloto, casi con toda certeza poseerá las dotes de picaresca que todo grupo necesita.

LADRÓN — UNA GALAXIA DE TESOROS

Así como el granuja es un poco ostentoso y el piloto se concentra en dominar su nave, el ladrón es más bien un agente encubierto. Su circunstancia ideal se da cuando debe colarse en sitios prohibidos, apropiarse de lo que no es suyo y

salir sin que nadie haya advertido su presencia. Y si luego consigue vender lo robado por una módica suma, puede darse con un canto en los dientes.

Los ladrones ganan como habilidades profesionales **Actividad criminal, Alerta, Computadoras** y **Sigilo**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. En conjunción con sus talentos, un ladrón es particularmente hábil ocultándose, descubriendo cosas escondidas, sorteando cerraduras o dispositivos de seguridad, y pillando desprevenidos a sus oponentes en combate. También sabe cómo manejarse en los bajos fondos y dónde conseguir lo que necesita.

Generalmente los ladrones suelen cooperar con grupos que comparten su interés por el latrocinio, o bien trabajan solos. La galaxia está llena de riquezas, muchas de ellas custodiadas por cerraduras y matones. Un ladrón se encargará gustoso de las primeras, aunque probablemente agradecerá contar con alguien que se ocupe de los segundos si las cosas se tuercen. Por otro lado, si es realmente bueno en su oficio, eso no debería ocurrir. Algunos ladrones se labran una reputación lo bastante prestigiosa como para que les lluevan contratos de individuos o grupos influyentes que desean actuar contra un rival excediendo los límites de la legalidad. Desde luego, los ladrones siempre deben tener presente el riesgo de una traición.

Como parte de un equipo de PJ, un ladrón quizá ni siquiera se identifique a sí mismo por su especialización y prefiera exhibir habilidades y aptitudes más genéricas de un contrabandista. A decir verdad, la mayoría de los contrabandistas poseen al menos cierta pericia en las competencias que el ladrón domina, por lo que quizá nunca le haga falta demostrar más. Pese a ello, contar con un ladrón experto en el grupo puede suponer futuras posibilidades de meterse en un grave aprieto (o salir de él).

HISTORIALES DE CONTRABANDISTAS

Por sí sola, la vida de un contrabandista es una experiencia repleta de acontecimientos; pero los motivos que lo llevan a emprenderla o la dirección que decide tomar pueden ser factores narrativos determinantes. Tales antecedentes permiten al jugador y al DJ darle más colorido al personaje.

- **El viaje:** Para algunos cualquier destino es bueno, en especial si nunca lo han visitado antes. A veces un contrabandista acepta un encargo por el mero hecho de que lo llevará a un sistema al que nunca ha viajado, incluso aunque pudiera sacar más beneficio con una de sus rutas habituales. Puede que empezase como astroestopista en transportes mercantes, estibando el cargamento y fregando cubiertas para pagarse el pasaje con tal de tener la oportunidad de ver nuevos sistemas estelares. Y su pasión por viajar no ha menguado con el tiempo.
- **El secreto:** Para alguien que ha sufrido una terrible experiencia (o que la ha causado), perderse en el Borde Exterior supone una opción muy seductora. Una identidad nueva y una nave propia pueden cambiarle la vida hasta tal punto que nadie se entere nunca de la verdad. Este contrabandista podría estar huyendo de unos cazarrecompensas, quizá incluso del mismísimo Imperio. Por otra parte, a lo mejor sólo se esconde de sí mismo y de los pecados de su pasado.

CASADOS CON SUS NAVES

Los contrabandistas suelen desarrollar estrechos vínculos sentimentales con sus naves, más aún que cualquier otro personaje. A veces, como ocurriera con los marineros de antaño, se dice que los contrabandistas están "casados con sus naves". ¡Después de todo, un contrabandista no puede ejercer su oficio como está mandado si es incapaz de salir del campo gravitatorio de un planeta y saltar a la velocidad de la luz!

Dado que la nave de un contrabandista es con frecuencia la relación más importante de su vida, no es algo insólito que se refiera a ella como si fuera una persona. La mayoría de los contrabandistas varones atribuyen identidades femeninas a sus naves ("¡Esta preciosidad puede superar la velocidad de la luz en punto cinco!"). Las contrabandistas, como cabe suponer, tienden a lo contrario. Normalmente se bautizan las naves con nombres únicos y evocadores que encierran significados específicos para sus capitanes. Aunque no siempre es así, la mayoría son modificadas de forma exhaustiva y lucen adornos exóticos.

La pasión que siente un contrabandista por su nave puede llegar a cegarlo ante sus defectos y carencias. Un reactor de hipervelocidad defectuoso "tiene mal carácter". Si los sistemas de la nave fallan a menudo, "es que hay que tratarla como a una dama". Esta lealtad cerril a su vehículo es una característica tan definitoria de un contrabandista como lo es su disposición a burlar las leyes de navegación galáctica. No obstante, todo contrabandista sabe que si tratas bien a tu nave, ella cuidará de ti.

- **La herencia:** Cuando un contrabandista muere, a menudo no le queda casi nada que legar, excepto lo más importante de su vida. Un buen día, un niño, un primo o incluso un amigo apreciado pueden recibir la visita de un representante legal que les pida que firmen unos papeles. Y de repente son los propietarios de una nave cargada con rutas de navegación y registros de clientes habituales. El lote suele venir acompañado del portavoz de algún individuo turbio que les pone al corriente de todas las deudas asociadas a la nave y de la necesidad de continuar con ciertas actividades. En esta tesitura, llega el momento de buscar un buen piloto y superar el mareo de las travesías hiperespaciales.
- **La búsqueda:** Ahí fuera, en algún lugar del Borde Exterior, algo o alguien atrae al contrabandista. Al principio se limitaba a volar de sistema en sistema buscando en vano. Con el tiempo se vio obligado a transportar cargamentos y pasajeros para ganarse la vida y poder continuar su búsqueda. Ahora está totalmente comprometido con el oficio del contrabando, pero jamás ha renunciado a la búsqueda.
- **La pérdida:** Quizá fuese un accidente, o puede que una agresión. Fuera cual fuese el motivo, perdió a todos sus hombres, incluida la persona a la que más quería. Cuando supo que nunca más volvería a volar entre los mundos del Núcleo, el contrabandista se alejó de todo y todos los que le recordaban lo sucedido. Con el tiempo sus talentos demostraron ser de utilidad para individuos que no sabían nada de lo ocurrido (o no les importaba), y por fin pudo volar de nuevo. Y no sólo eso; aprendió trucos y maniobras que no suelen estar al alcance de los pilotos imperiales. Ahora es una persona diferente, pero nunca olvidará lo que pasó.

Contrabandista: árbol de talentos del piloto

Habilidades profesionales: Actividad criminal, Alerta, Bajos fondos, Callejeo, Coordinación, Engaño, Percepción, Pilotar vehículo espacial

Habilidades profesionales adicionales del piloto: Artillería, Astronavegación, Pilotar vehículo espacial, Pilotar vehículo planetario

ACTIVO

PASIVO

ACELERACIÓN MÁXIMA
Puedes realizar una acción de Aceleración máxima haciendo una **tirada Difícil (◆◆◆) de Pilotar** para aumentar en 1 la Velocidad máxima de un vehículo durante tantos asaltos como tu Astucia.
COSTE 5

PILOTO CONSUMADO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Pilotar vehículo planetario y Pilotar vehículo espacial.
COSTE 5

CARTÓGRAFO GALÁCTICO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Astronavegación. Además, tus tiradas de Astronavegación consumen la mitad del tiempo habitual.
COSTE 5

SUBIR DE UN SALTO
Una vez por asalto, puedes emplear una actividad menor para subir o bajar de un vehículo, bestia, carlinga o puesto de artillería de un vehículo.
COSTE 5

PILOTO CONSUMADO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Pilotar vehículo planetario y Pilotar vehículo espacial.
COSTE 10

IMPACTO DIRECTO
Gasta 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como la mitad de tu Agilidad (redondeando hacia arriba) a 1 impacto de 1 ataque realizado con éxito usando armas de naves o vehículos.
COSTE 10

CARTÓGRAFO GALÁCTICO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Astronavegación. Además, tus tiradas de Astronavegación consumen la mitad del tiempo habitual.
COSTE 10

RECUPERACIÓN RÁPIDA
Cuando recuperas Tensión después de un encuentro, cada rango de este talento te permite recuperar 1 de Tensión adicional.
COSTE 10

ACELERACIÓN MÁXIMA MEJORADA
Sufre 1 de Tensión para intentar la Aceleración máxima como maniobra y reducir su dificultad a **Media (◆◆)**.
COSTE 15

IMPACTO DIRECTO MEJORADO
Gasta 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como tu Agilidad a 1 impacto de 1 ataque realizado con éxito usando armas de naves o vehículos.
COSTE 15

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 15

PILOTO NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Pilotar vehículo espacial o de Artillería.
COSTE 15

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 20

ACELERACIÓN MÁXIMA SUPREMA
Cuando uses la Aceleración máxima, la Velocidad máxima aumenta 2 puntos en vez de 1.
COSTE 20

ESCURRIDIZO
La Silueta del vehículo pilotado se considera 1 punto inferior cuando es atacado.
COSTE 20

CONDUCCIÓN DEFENSIVA
Cada rango de este talento aumenta en 1 la Defensa del vehículo o astronave que estés pilotando.
COSTE 20

PILOTO EXPERTO
Una vez por asalto y mientras pilotes una astronave, puedes sufrir 2 de Tensión para realizar cualquier acción como una maniobra.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 25

EVASIÓN IMPECABLE
Una vez por encuentro, puedes realizar una acción de Evasión impecable. Selecciona 1 oponente y supera una tirada enfrentada de Pilotar vehículo planetario o Pilotar vehículo espacial para impedir que ese oponente te ataque durante tantos asaltos como tu Agilidad.
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

Contrabandista: árbol de talentos del granuja

Habilidades profesionales: Actividad criminal, Alerta, Bajos fondos, Callejeo, Coordinación, Engaño, Percepción, Pilotar vehículo espacial

Habilidades profesionales adicionales del granuja: Armas a distancia ligeras, Carisma, Engaño, Frialdad

ACTIVO

PASIVO

CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO
Cuando compres artículos ilegales, cada rango de este talento te permite reducir en 1 su rareza, pero a cambio su precio básico aumenta en un 50% por cada intervalo de rareza reducido.

COSTE 5

ACTITUD CONVINCENTE
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Engaño y Actividad criminal.

COSTE 5

DESENFUNDADO RÁPIDO
Una vez por asalto, puedes sacar o guardar un arma u objeto accesible con una actividad menor.

COSTE 5

REACCIÓN RÁPIDA
Sufre cualquier cantidad de Tensión para añadir esa misma cantidad de ✲ a tus tiradas de iniciativa. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 5

ACTITUD CONVINCENTE
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Engaño y Actividad criminal.

COSTE 10

CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO
Cuando compres artículos ilegales, cada rango de este talento te permite reducir en 1 su rareza, pero a cambio su precio básico aumenta en un 50% por cada intervalo de rareza reducido.

COSTE 10

ACTITUD CONVINCENTE
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Engaño y Actividad criminal.

COSTE 10

ATAQUE RÁPIDO
Cada rango de este talento añade □ a todas las tiradas de combate que efectúes contra objetivos que aún no hayan actuado en este encuentro.

COSTE 10

COMPARTIMENTO OCULTO
Consigues un compartimento oculto en un vehículo o pieza de equipo en el que puedes guardar material cuyo impedimento total no exceda tu rango en este talento.

COSTE 15

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 15

CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO
Cuando compres artículos ilegales, cada rango de este talento te permite reducir en 1 su rareza, pero a cambio su precio básico aumenta en un 50% por cada intervalo de rareza reducido.

COSTE 15

FINTA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Finta y sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todos los ataques a distancia efectuados contra ti durante el próximo asalto. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 15

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 20

REACCIÓN RÁPIDA
Sufre cualquier cantidad de Tensión para añadir esa misma cantidad de ✲ a tus tiradas de iniciativa. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 20

COMPARTIMENTO OCULTO
Consigues un compartimento oculto en un vehículo o pieza de equipo en el que puedes guardar material cuyo impedimento total no exceda tu rango en este talento.

COSTE 20

FINTA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Finta y sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todos los ataques a distancia efectuados contra ti durante el próximo asalto. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 20

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

EMBAUCADOR NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Carisma o Engaño.

COSTE 25

PUNTO DÉBIL
Después de efectuar un ataque con éxito, gasta 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como tu Astucia a uno de los impactos.

COSTE 25

ATAQUE RÁPIDO
Cada rango de este talento añade □ a todas las tiradas de combate que efectúes contra objetivos que aún no hayan actuado en este encuentro.

COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

Contrabandista: árbol de talentos del ladrón

Habilidades profesionales: Actividad criminal, Alerta, Bajos fondos, Callejeo, Coordinación, Engaño, Percepción, Pilotar vehículo espacial

Habilidades profesionales adicionales del ladrón: Actividad criminal, Alerta, Computadoras, Sigilo

ACTIVO

PASIVO

INSTINTO CALLEJERO
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Callejeo y Bajos fondos.
COSTE 5

CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO
Cuando compres artículos ilegales, cada rango de este talento te permite reducir en 1 su rareza, pero a cambio su precio básico aumenta en un 50% por cada intervalo de rareza reducido.
COSTE 5

INDISTINGUIBLE
Cada rango de este talento incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas realizadas para identificarte.
COSTE 5

ELUDIR SEGURIDAD
Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que hagas para neutralizar un dispositivo de seguridad o abrir una puerta cerrada con llave.
COSTE 5

CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO
Cuando compres artículos ilegales, cada rango de este talento te permite reducir en 1 su rareza, pero a cambio su precio básico aumenta en un 50% por cada intervalo de rareza reducido.
COSTE 10

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 10

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 10

COMPARTIMENTO OCULTO
Consigues un compartimento oculto en un vehículo o pieza de equipo en el que puedes guardar material cuyo impedimento total no exceda tu rango en este talento.
COSTE 10

ACECHADOR
Cada rango de este talento añade □ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.
COSTE 15

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 15

REACCIÓN RÁPIDA
Sufre cualquier cantidad de Tensión para añadir esa misma cantidad de ✲ a tus tiradas de iniciativa. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 15

ATAJO
Durante una persecución, cada rango de este talento añade □ a toda tirada que hagas para atrapar o eludir a un oponente.
COSTE 15

ELUDIR SEGURIDAD
Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que hagas para neutralizar un dispositivo de seguridad o abrir una puerta cerrada con llave.
COSTE 20

DELINCUENTE NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Actividad criminal o de Sigilo.
COSTE 20

INSTINTO CALLEJERO
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Callejeo y Bajos fondos.
COSTE 20

LEVANTARSE DE UN SALTO
Una vez por asalto, puedes ponerte en pie con una actividad menor si estás sentado o tumbado.
COSTE 20

SOMBRA FURTIVA
Una vez por asalto, sufre 2 de Tensión para reducir en 1 la dificultad de tu próxima tirada de Actividad criminal o Sigilo.
COSTE 25

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 25

INDISTINGUIBLE
Cada rango de este talento incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas realizadas para identificarte.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

TÉCNICO



Los técnicos son individuos cualificados y mañosos, como demuestran sus habilidades profesionales iniciales: **Astronavegación, Borde Exterior, Computadoras, Coordinación, Disciplina, Mecánica, Percepción** y **Pilotar vehículo planetario**. Reciben automáticamente 1 rango de entrenamiento en 4 de estas habilidades de su elección sin necesidad de gastar Experiencia en ellas, y también se les aplica un descuento cuando gastan Experiencia para adquirir rangos en cualquiera de estas habilidades.

EL PAPEL DEL TÉCNICO

El campo de experiencia del técnico engloba prácticamente todo lo relacionado con la tecnología o con aparatos mecánicos. Sabe cómo manejar, cuidar, reparar y mejorar casi cualquier cosa que funcione con electricidad o engranajes. La mayoría de los técnicos prefieren tratar con máquinas y droides antes que con personas, pues estas últimas les resultan demasiado impredecibles.

Pueden encontrarse técnicos por todas partes, en cada estrato social y allí donde haya aunque sea un puñado de máquinas. La formalidad e incluso la pulcritud no suelen contarse entre sus preocupaciones cotidianas. Normalmente huelen a algún tipo de grasa, disolvente o cualquier otra sustancia de las que se utilizan en maquinarias, y hasta sus ropas elegantes suelen tener alguna que otra mancha. Incluso los técnicos que se codean con las altas esferas presentan un aspecto desaliñado e informal; sencillamente no forma parte de su naturaleza ofrecer una imagen profesional. Prefieren dejar que su trabajo hable por ellos.

Cabe señalar que los técnicos sí tienen sentido del orgullo, el cual radica en su trabajo. Si un técnico devuelve un dispositivo tecnológico a su propietario, y no sólo lo ha reparado sino que lo ha mejorado añadiéndole modificaciones sumamente útiles, la reacción de su cliente puede alegrarle el día o arruinárselo por completo.

Es por este motivo que los técnicos tienden a agruparse socialmente o se relacionan con personas que saben apreciar la maquinaria. Los cazarrecompensas y contrabandistas con afinidad por la tecnología serán probablemente los mejores amigos del técnico dentro del grupo. Esta amistad puede ser beneficiosa para ambas partes, habida cuenta de las maravillas que un técnico competente puede hacer por el equipo de sus compañeros.

Al igual que pilotos y médicos, los técnicos de casi cualquier especialización no suelen tener dificultades para encontrar trabajo en el Borde Exterior. Toda operación, desde las granjas más modestas hasta las estaciones espaciales de mayor tamaño, requiere los servicios de profesionales que puedan asegurar el buen funcionamiento de su tecnología. Los señores del crimen en concreto gustan de tener en nómina a un técnico, no sólo para que se encargue de sus múltiples aparatos, sino también para que les fabriquen algún que otro "juguete" con el que puedan sorprender a sus enemigos.

ESPECIALIZACIONES DE TÉCNICOS

A continuación se describen las tres especializaciones del técnico a modo de contexto general en relación a la profesión.

MECÁNICO — EL QUE REPARA AVERÍAS

Según a quién se le pregunte, los mecánicos pueden ser el pegamento que lo mantiene todo unido o la grasa que facilita su funcionamiento. La mayoría de los mecánicos afirman realizar ambos cometidos (y luego vuelven al trabajo).

Las habilidades profesionales adicionales del mecánico ponen de relieve su versatilidad práctica: **Actividad criminal, Mecánica** (como es lógico; además, esto les brinda la oportunidad de empezar con 2 rangos en esta habilidad), **Pelea** y **Pilotar vehículo espacial**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. El pragmatismo y la adaptabilidad son los principales aspectos del árbol de talentos de un mecánico, así como las diversas maneras en que puede arreglar lo que no funciona y prepararse para cualquier contingencia mecánica que pueda surgir.

Aunque es relativamente sencillo encontrar un mecánico en casi cualquier rincón de la galaxia, lo difícil es dar con uno que sea *bueno*; y aún cuesta más hallar a alguno que sea *fiable*. Los capitanes de astronave recorren literalmente sistemas enteros con tal de contratar mecánicos de confianza para trabajos importantes, razón por la que estos especialistas suelen estar muy solicitados.

Un mecánico captado por el típico grupo de PJ probablemente habrá decidido que no desea pasarse la vida en un pozo de mantenimiento o un hangar de ingeniería. Lo más seguro es que quiera visitar otros lugares de la galaxia y viajar durante una temporada. Por suerte, los mecánicos suelen aprender un par de trucos para defenderse en situaciones peliagudas, y si disponen de unos instantes y tienen aparatos a mano, quizá hasta puedan improvisar un medio casero y bastante explosivo para solucionar algún problema.

TÉCNICO CLANDESTINO — EL QUE MEJORA EL EQUIPO

Los técnicos clandestinos son los especialistas a quienes otros recurren cuando necesitan algo fuera de lo ordinario. ¿Un bláster que supere las especificaciones de fábrica? No hay problema. ¿Un transpondedor que identifique el carguero de un contrabandista como una nave de peregrinación religiosa? Costará unos cuantos créditos, pero se puede hacer. ¿Un droide de protocolo modificado para que cometa un asesinato? ¿De cuántos créditos dices que dispones?

La especialización del técnico clandestino añade las siguientes habilidades profesionales a las disponibles del técnico: **Bajos fondos, Callejeo, Educación** y **Mecánica**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Esto le concede la oportunidad de empezar con 2 rangos en Mecánica si también invierte en ella uno de los rangos de habilidad que recibe de forma gratuita durante la creación del personaje. Junto con sus talentos, el técnico clandestino es un maestro creando fantásticos dispositivos tecnológicos que probablemente no debería fabricar. También es duro, inteligente y adaptable.

Los técnicos clandestinos se encuentran muy cómodos en el Borde Exterior. Allí pueden practicar su línea exclusiva de trabajo con un riesgo mucho menor de quebrantar las leyes imperiales y demás restricciones opresivas del gobierno. Además, les resulta mucho más fácil hacer contactos y atraer a los tipos de clientes que de verdad aprecian sus servicios. Evidentemente también les resulta más complicado obtener las piezas más modernas de alta tecnología, pero apañarse con lo que hay es una de las especialidades del técnico clandestino.

Los técnicos clandestinos que pertenecen a grupos de PJ son muy valiosos para ellos, debido sobre todo a su capacidad para realizar toda clase de mejoras en el equipo de sus camaradas. También tienen buena mano para mantener astronaves y vehículos en funcionamiento, y en algunas situaciones son tan eficaces como algunos pioneros consiguiendo determinados artículos. Si no hay ningún contrabandista en el grupo, un técnico clandestino puede ser la mejor opción para comerciar en los mercados negros locales.

PIRATA INFORMÁTICO — EL QUE FACILITA INFORMACIÓN

Para un pirata informático, una computadora o módulo de datos no es más que un rompecabezas a la espera de que alguien lo resuelva para premiarlo. "Piratear" es el término utilizado para toda actividad intrusiva destinada a robar o alterar datos en un sistema. Dado que prácticamente toda la galaxia está conectada a sistemas computerizados, los piratas informáticos son extremadamente valiosos como contactos y muy peligrosos como adversarios.

Los piratas informáticos presentan una tendencia natural hacia el submundo criminal, pero también son muy inteligentes e instruidos. Añaden las siguientes habilidades a las otorgadas por su profesión: **Bajos fondos, Computadoras, Educación** y **Sigilo**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Sus talentos se centran principalmente en conseguir que los sistemas computerizados y electrónicos bailen al son que él toca.

Los piratas informáticos se cuentan entre los profesionales mejor valorados en el Borde Exterior, sobre todo para el mundo del crimen. Sin embargo, el valor de un pirata informático sólo es tan bueno como su reputación; el éxito y la lealtad le procuran jugosas sumas de créditos, pero pifiarla en operaciones importantes o traicionar a un cliente suelen menoscabar sus perspectivas de futuro.

Un grupo de PJ en el que no haya ningún pirata informático se encuentra en desventaja, sobre todo a la hora de conseguir información o resolver problemas computerizados. Un pirata informático puede unirse a un grupo buscando una oportunidad para alejarse de un mal negocio, o sencillamente porque ya está preparado para visitar otro planeta. Los piratas informáticos suelen ser bastante raritos, por lo que sus motivaciones pueden variar en gran medida.

HISTORIALES DE TÉCNICOS

Las habilidades de un buen técnico siempre están muy solicitadas, tanto en los mundos del Núcleo como en el Borde Exterior. Teniendo esto en cuenta, no es de extrañar que la mayoría lleven vidas relativamente tranquilas y sencillas, trabajando como ingenieros o técnicos de reparaciones en sus propios talleres o al servicio de alguna corporación o cártel. Desde luego, algunos técnicos (los que suelen interpretarse como PJ) son incapaces de resignarse a semejante estilo de vida. O bien no se conforman con algo tan humilde, o han sufrido algún percance en el pasado que les obliga a estar siempre en movimiento. A continuación se enumeran algunos ejemplos:

- **Genio loco:** No es culpa del técnico que nadie comprenda su genialidad. ¿Para qué le piden condensadores de humedad, cuando un generador de entornos árticos resulta mucho más efectivo? Es muy probable que un genio loco haya protagonizado algún malentendido en su pasado. La burocracia se le antoja exasperante (sobre todo el papeleo necesario para justificar una explosión de tamaño moderado que quizá haya volatilizado toda una manzana de la ciudad), y le irritan sobremanera las regulaciones y todo aquél que intente poner trabas a su ingenio. Debe seguir viajando y buscando la ocasión ideal para exhibir su brillante intelecto, por no mencionar estímulos nuevos para su curiosidad y enigmas inescrutables que resolver.
- **Carroñero:** Es muy posible que un técnico nacido y criado en el Borde Exterior no haya visto nunca una máquina recién salida de fábrica. Trabaja siempre con material de segunda mano; algunas piezas tienen décadas o incluso siglos de antigüedad. Los mejores de estos técnicos pueden desguazar cacharros antiguos y desvencijados para improvisar cualquier cosa necesaria, creando asombrosas invenciones únicas en su especie e imposibles de replicar. Los carroñeros siempre andan a la búsqueda de piezas nuevas e interesantes con las que trastear, y en el Borde Exterior no hay escasez de chatarra. También hay restos viejos, a veces antiquísimos, de civilizaciones desaparecidas largo tiempo atrás que pueden ser extremadamente valiosos para las personas equivocadas.
- **Sentimental:** Algunos técnicos desarrollan un apego especial hacia una máquina concreta, quizá un droide o una nave espacial. Tal vez su diseño le parezca fascinante, o puede que se trate de una máquina que conocen de toda la vida. Sea por la razón que sea, el técnico no puede evitar manipularla constantemente, realizando pequeñas mejoras y manteniéndola en condiciones óptimas. La gente va y viene, muere o te traiciona, pero la máquina... es una constante.
- **Planos secretos:** A veces la vida de un técnico corre un grave peligro debido a algún hallazgo inoportuno. Algunos roban información o se topan con ella por accidente, descubren los planos de una superarma secreta o hallan una pieza de tecnología ilegal. Otros dedican toda su vida a diseñar y construir un artefacto... hasta que sus superiores deciden cancelar el proyecto y eliminar todos los cabos sueltos. Para estos técnicos la vida del fugitivo es su única opción, tratando siempre de ir un paso por delante de la corporación, el Imperio o los sicarios que pretenden acabar con ellos, siempre buscando el modo de sacar partido a los conocimientos que tantos problemas les están causando.

COMPAÑEROS DROIDES Y JUGUETES FAVORITOS

El fiel compañero droide es un elemento muy común en las historias de *Star Wars*, y el personaje técnico supone la oportunidad perfecta para incluir uno de estos. Como es natural, los precios de la mayoría de los droides superan con creces el presupuesto de un personaje primerizo, aun después de haberse lastrado con una mayor puntuación inicial de Obligación. Con todo, el DJ puede optar por añadir un valeroso droide astromecánico o un droide de protocolo timorato a la lista de recursos de un personaje técnico. Este droide será un personaje no jugador controlado por el DJ, quien podrá usarlo para participar en las discusiones de los personajes.

Si el jugador que interpreta al técnico plantea la posibilidad de que un PJ droide sea su compañero personal, debe hablarlo primero con el jugador que controla ese droide.

Los droides no son las únicas máquinas de tecnología avanzada que un técnico puede querer modificar. Un PJ pirata informático puede tener un módulo de datos trucado, un mecánico puede ser el propietario de una nave espacial personalizada con mucho cariño, y un técnico clandestino... ¡en fin, no existe límite a lo que un técnico puede modificar! Los jugadores técnicos interesados en la adaptación y personalización de tecnologías deben leer detenidamente las secciones pertinentes del **Capítulo V: Equipo** y el **Capítulo VII: Naves espaciales y vehículos**.

Técnico: árbol de talentos del mecánico

Habilidades profesionales: Astronavegación, Borde Exterior, Computadoras, Coordinación, Disciplina, Mecánica, Percepción, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del mecánico: Actividad criminal, Mecánica, Pelea, Pilotar vehículo espacial

ACTIVO

PASIVO

MAÑOSO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Mecánica. El coste en créditos para añadir modificaciones a tus accesorios se reduce a la mitad.
COSTE 5

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 5

PUESTA A PUNTO
Cuando reduzcas la cantidad de Tensión de sistemas sufrida por una astronave o vehículo, cada rango de este talento te permite reducir 1 de Tensión adicional.
COSTE 5

REPARACIÓN EFICAZ
Cada rango de este talento te permite reparar 1 punto adicional de Daños en el casco siempre que repares una astronave o vehículo.
COSTE 5

SISTEMAS REDUNDANTES
Una vez por partida, puedes realizar una acción de Sistemas redundantes haciendo una **tirada Fácil (◆) de Mecánica** para extraer piezas de un aparato que esté operativo y usarlas para reparar otro aparato averiado sin que el primero deje de funcionar.
COSTE 10

REPARACIÓN EFICAZ
Cada rango de este talento te permite reparar 1 punto adicional de Daños en el casco siempre que repares una astronave o vehículo.
COSTE 10

MAÑOSO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Mecánica. El coste en créditos para añadir modificaciones a tus accesorios se reduce a la mitad.
COSTE 10

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 10

REPARACIÓN EFICAZ
Cada rango de este talento te permite reparar 1 punto adicional de Daños en el casco siempre que repares una astronave o vehículo.
COSTE 15

RESISTENTE
+1 a la Protección.
COSTE 15

PIEZA DEFECTUOSA
Una vez por partida, puedes realizar una acción de Pieza defectuosa haciendo una **tirada Difícil (◆◆◆) de Mecánica** para que un dispositivo objetivo falle súbitamente.
COSTE 15

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 15

ARTILUGIO
Una vez por partida, puedes realizar una acción de Artilugio haciendo una **tirada Difícil (◆◆◆) de Mecánica** para fabricar un artilugio que solucione un problema actual empleando únicamente las piezas y herramientas de las que dispongas.
COSTE 20

REPARACIÓN EFICAZ
Cada rango de este talento te permite reparar 1 punto adicional de Daños en el casco siempre que repares una astronave o vehículo.
COSTE 20

PUESTA A PUNTO
Cuando reduzcas la cantidad de Tensión de sistemas sufrida por una astronave o vehículo, cada rango de este talento te permite reducir 1 de Tensión adicional.
COSTE 20

TENACIDAD
Cuando estés conmocionado o desorientado, realiza una acción de Tenacidad haciendo una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Disciplina** para recuperarte. Cada rango de este talento reduce esta dificultad.
COSTE 20

CHAPUCERO NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Mecánica.
COSTE 25

DE UNA PIEZA
Gasta 1 punto de Destino para llevar a cabo una actividad menor de De una pieza inmediatamente después de que tu vehículo o astronave sufra daños para convertir ese daño en Tensión de sistemas.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

TENACIDAD MEJORADA
Cuando la Tensión acumulada sobrepase tu umbral de Tensión y te deje incapacitado, puedes realizar una acción más difícil de Tenacidad para reducir tu Tensión a 1 punto por debajo de su umbral.
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

Técnico: árbol de talentos del técnico clandestino

Habilidades profesionales: Astronavegación, Borde Exterior, Computadoras, Coordinación, Disciplina, Mecánica, Percepción, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del técnico clandestino: Bajos fondos, Callejeo, Educación, Mecánica

ACTIVO

PASIVO

MANITAS (PASIVO)
Puedes añadir 1 Ensamblaje adicional a tantos objetos como tu rango en este talento. Cada objeto solamente puede modificarse una vez.
COSTE 5

¡UTINNI! (PASIVO)
Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que hagas para encontrar o recuperar objetos y equipo. Estas tiradas consumen la mitad del tiempo habitual.
COSTE 5

HABLAR BINARIO (PASIVO)
Cuando dirijas a PNJ droides, cada rango de este talento añade □ a todas sus tiradas.
COSTE 5

MANITAS (PASIVO)
Puedes añadir 1 Ensamblaje adicional a tantos objetos como tu rango en este talento. Cada objeto solamente puede modificarse una vez.
COSTE 5

REPARACIÓN EFICAZ (ACTIVO)
Cada rango de este talento te permite reparar 1 punto adicional de Daños en el casco siempre que repares una astronave o vehículo.
COSTE 10

APLOMO (PASIVO)
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 10

¡UTINNI! (PASIVO)
Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que hagas para encontrar o recuperar objetos y equipo. Estas tiradas consumen la mitad del tiempo habitual.
COSTE 10

ENDURECIDO (PASIVO)
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 10

CINTURÓN DE ACCESORIOS (ACTIVO)
Gasta 1 punto de Destino para realizar una actividad menor de Cinturón de accesorios y sacar de una mochila o cinturón cualquier objeto o arma (con restricciones) que no figurase previamente en tu inventario.
COSTE 15

FINTA (ACTIVO)
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Finta y sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todos los ataques a distancia efectuados contra ti durante el próximo asalto. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 15

FIRMEZA (ACTIVO)
Realiza 1 maniobra de Firmeza para eliminar de tu próxima acción tantos ■ como tu rango en este talento. Esto sólo te permite anular ■ impuestos por circunstancias del entorno.
COSTE 15

POSTURA DEFENSIVA (ACTIVO)
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Postura defensiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión para incrementar en esa misma cantidad la Dificultad de todos los ataques cuerpo a cuerpo efectuados contra ti. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 15

MEJORAS CASERAS (ACTIVO)
Un arma, blindaje u objeto de tu elección recibe una mejora permanente mientras la estés usando tú.
COSTE 20

HABLAR BINARIO (PASIVO)
Cuando dirijas a PNJ droides, cada rango de este talento añade □ a todas sus tiradas.
COSTE 20

INVENTOR (PASIVO)
Cuando construyas objetos nuevos o modifiques accesorios, cada rango de este talento añade □ o elimina ■ de las tiradas pertinentes.
COSTE 20

MEJORAS CASERAS (ACTIVO)
Un arma, blindaje u objeto de tu elección recibe una mejora permanente mientras la estés usando tú.
COSTE 20

INVENTOR (PASIVO)
Cuando construyas objetos nuevos o modifiques accesorios, cada rango de este talento añade □ o elimina ■ de las tiradas pertinentes.
COSTE 25

DEDICACIÓN (PASIVO)
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

DISEÑO FAMILIAR (ACTIVO)
Una vez por partida, puedes llevar a cabo una maniobra de Diseño familiar haciendo una **tirada Difícil (◆◆◆) de Educación**. Si la superas, estarás familiarizado con el diseño de un edificio o nave.
COSTE 25

FIRMEZA (ACTIVO)
Realiza 1 maniobra de Firmeza para eliminar de tu próxima acción tantos ■ como tu rango en este talento. Esto sólo te permite anular ■ impuestos por circunstancias del entorno.
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

Técnico: árbol de talentos del pirata informático

Habilidades profesionales: Astronavegación, Borde Exterior, Computadoras, Coordinación, Disciplina, Mecánica, Percepción, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del pirata informático: Bajos fondos, Computadoras, Educación, Sigilo

ACTIVO

PASIVO

DESCIFRADOR
Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para descifrar códigos o comunicaciones. Además, la dificultad de estas tiradas se reduce en 1.
COSTE 5

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 5

APTITUD TECNOLÓGICA
Cada rango de este talento reduce en un 25% el tiempo necesario para completar tareas relacionadas con computadoras.
COSTE 5

ELUDIR SEGURIDAD
Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que hagas para neutralizar un dispositivo de seguridad o abrir una puerta cerrada con llave.
COSTE 5

PROGRAMACIÓN DEFENSIVA
Cada rango de este talento añade ■ a las tiradas de tus oponentes cuando estés defendiendo un sistema computerizado.
COSTE 10

APTITUD TECNOLÓGICA
Cada rango de este talento reduce en un 25% el tiempo necesario para completar tareas relacionadas con computadoras.
COSTE 10

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 10

ELUDIR SEGURIDAD
Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que hagas para neutralizar un dispositivo de seguridad o abrir una puerta cerrada con llave.
COSTE 10

PROGRAMADOR NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Computadoras o de Astronavegación.
COSTE 15

ELUDIR SEGURIDAD
Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que hagas para neutralizar un dispositivo de seguridad o abrir una puerta cerrada con llave.
COSTE 15

PROGRAMACIÓN DEFENSIVA
Cada rango de este talento añade ■ a las tiradas de tus oponentes cuando estés defendiendo un sistema computerizado.
COSTE 15

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 15

PROGRAMACIÓN DEFENSIVA
Cada rango de este talento añade ■ a las tiradas de tus oponentes cuando estés defendiendo un sistema computerizado.
COSTE 20

PROGRAMACIÓN DEFENSIVA MEJORADA
Ahora tu Programación defensiva incrementa la Dificultad de las tiradas de tus oponentes tantas veces como tu rango en dicho talento (esto reemplaza los beneficios habituales).
COSTE 20

DESCIFRADOR
Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para descifrar códigos o comunicaciones. Además, la dificultad de estas tiradas se reduce en 1.
COSTE 20

ENTEREZA
Cuando sufres Tensión de manera involuntaria, sufres 1 menos de Tensión por cada rango de este talento (hasta un mínimo de 1).
COSTE 20

PIRATA INFORMÁTICO CONSUMADO
Cuando hagas una tirada de Computadoras, puedes gastar ⊛ para realizar como maniobras las próximas tiradas que hagas usando la misma computadora.
COSTE 25

PIRATA INFORMÁTICO EXPERTO
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una actividad menor para sufrir 2 de Tensión y reducir en 1 la dificultad de tus tiradas de Computadoras o cualquier otra que debas hacer para piratear una computadora. La dificultad no puede caer por debajo de **Fácil (◆)** de este modo.
COSTE 25

FORTALEZA MENTAL
Gasta 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en tus tiradas de Intelecto y Astucia hasta el final del encuentro.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

SEXTO PASO: INVERTIR PUNTOS DE EXPERIENCIA

La Experiencia es el principal método del que disponen los jugadores para personalizar sus PJ. Cada jugador empieza con una provisión de puntos de Experiencia iniciales que puede utilizar para mejorar ciertos aspectos de su personaje. Jugando partidas de **Al Filo del Imperio** se recibe Experiencia adicional que puede gastarse para adquirir más mejoras.

PUNTOS DE EXPERIENCIA INICIALES

Cada personaje comienza con una provisión de puntos de Experiencia (PE) determinada por su especie. Los PE utilizados durante la creación del personaje son los mismos que los puntos recibidos durante el juego. Si un jugador decide gastar menos Experiencia de la que dispone durante la creación de su PJ, los puntos sobrantes se guardan y su personaje empieza sus aventuras con más PE en su haber.

Los jugadores pueden gastar sus puntos de Experiencia de varias maneras para mejorar sus personajes; a continuación se explican las más destacadas. Véase también la **Tabla 2–4: Gasto de Experiencia inicial**.

¿NECESITAS MÁS EXPERIENCIA?

Recuerda que un jugador siempre puede aumentar la Experiencia inicial de su personaje contrayendo Obligación adicional, tal y como se describe en la sección **Obligación inicial** (página 38).

AUMENTO DE CARACTERÍSTICAS

Durante la creación de un personaje, aumentar la puntuación de una característica al siguiente valor más alto cuesta 10 veces este nuevo valor. Por ejemplo, aumentar la Fortaleza de un personaje de 3 a 4 requeriría 40 puntos de Experiencia.

Cada aumento debe adquirirse por separado. Así, mejorar la Fortaleza de un personaje de 3 a 5 costaría 90 puntos de Experiencia (40 para subirla a 4, y otros 50 más para aumentarla hasta 5).

En la creación del personaje no se puede aumentar ninguna característica por encima de 5. Durante el transcurso de las partidas, el valor máximo al que puede aumentarse una característica es de 6. Solamente pueden adquirirse mejoras de características con PE durante la creación del personaje, nunca después (aunque existen talentos que sí pueden aumentar las puntuaciones de las características).

ENTRENAMIENTO DE HABILIDADES

Cada habilidad puede entrenarse un máximo de 5 veces, para un total de 5 rangos de entrenamiento. Un personaje puede haber adquirido varios rangos de entrenamiento gratuitos en una habilidad debido a su profesión inicial. Durante el proceso de creación del personaje se pueden entrenar las habilidades y obtener rangos adicionales en ellas. Sin embargo, es importante señalar que, con independencia de posibles bonificaciones por especie o profesión, ninguna habilidad puede aumentarse por encima de rango 2 durante la creación del personaje.

TABLA 2-4: GASTO DE EXPERIENCIA INICIAL

Opciones	Coste	Límite en la creación del PJ
Se puede gastar Experiencia para aumentar características. Éste es el único momento en que los personajes pueden mejorar sus características con PE.	10 veces el nuevo valor adquirido (en PE). Cada punto de característica se debe adquirir progresivamente.	No se puede aumentar ninguna característica por encima de 5 durante la creación del personaje.
Se puede gastar Experiencia para adquirir rangos en habilidades.	5 veces el nuevo rango adquirido (en PE). Cada rango se debe adquirir progresivamente. Cada rango en una habilidad no profesional cuesta 5 PE adicionales.	No se puede aumentar ninguna habilidad por encima de 2 durante la creación del personaje.
Se puede gastar Experiencia para adquirir talentos de especializaciones.	Depende de la ubicación del talento dentro del árbol de la especialización.	No hay límites especiales, se aplican las restricciones habituales.
Se puede gastar Experiencia para aprender especializaciones nuevas.	10 veces el número de especializaciones adquiridas incluyendo la nueva. Las especializaciones no profesionales cuestan 10 PE adicionales.	No hay límites especiales, se aplican las restricciones habituales.

El coste del entrenamiento en una habilidad depende de la categoría a la que pertenece (profesional o no profesional). El jugador debe marcar los nombres de las habilidades profesionales de su PJ en la hoja del personaje siguiendo las indicaciones de su carrera profesional.

Entrenar una habilidad profesional cuesta 5 veces el valor del siguiente rango. Por ejemplo, entrenar una habilidad profesional de rango 0 (no entrenada) a rango 1 cuesta 5 puntos de Experiencia. Para mejorar una habilidad de rango 1 a rango 2 se precisan 10 puntos de Experiencia. Cada rango debe adquirirse por separado. Esto quiere decir que entrenar una habilidad de rango 0 a rango 2 costaría 15 puntos de Experiencia (5 para subirla de rango 0 a rango 1, y otros 10 más para subirla de rango 1 a rango 2).

También se pueden adquirir rangos de entrenamiento en habilidades no profesionales. Cada rango de una habilidad no profesional cuesta 5 puntos de Experiencia adicionales. Así, entrenar una habilidad no profesional de rango 0 (no entrenada) a rango 1 cuesta 10 puntos de experiencia. Para mejorar una habilidad no profesional de rango 1 a rango 2 hay que gastar 15 puntos de Experiencia, y así sucesivamente. Cada rango debe adquirirse por separado. Esto quiere decir que entrenar una habilidad no profesional de rango 0 a rango 2 costaría 25 puntos de Experiencia (10 para subirla de rango 0 a rango 1, y otros 15 más para subirla de rango 1 a rango 2).

Se pueden comprar rangos de entrenamiento en habilidades durante la creación del PJ y también a lo largo de las partidas.

ADQUISICIÓN DE TALENTOS

Los talentos deben elegirse de los árboles de talentos disponibles para el personaje, que normalmente vienen dados por sus opciones de especialización. Los árboles de talentos se presentan en un formato exclusivo para la adquisición de talentos que trae aparejadas ciertas reglas y restricciones especiales.

Cada árbol de talentos tiene 4 columnas y 5 filas. Esto significa que cada uno contiene un total de 20 talentos que los personajes pueden adquirir. El coste de cada talento depende de la fila que ocupa. Los talentos de la fila de arriba son los más baratos; cuestan 5 PE cada uno. Los de la siguiente fila cuestan 10 PE cada uno, los de la tercera fila cuestan 15 PE, los de la cuarta fila cuestan 20 PE y los de la fila de abajo cuestan 25 PE cada uno.

Nótese que las opciones de cada árbol están conectadas por una serie de líneas que unen algunos talentos con otros. A la hora de adquirir un talento nuevo, solamente se puede elegir de entre aquellos a los que el personaje tiene acceso. Puede seleccionar cualquiera de los talentos de la fila de arriba, más aquellos talentos que estén conectados por una línea a un talento que el personaje haya adquirido previamente.

Al seleccionar talentos de un árbol de especialización, es preciso recordar que cada opción solamente se puede adquirir una vez. En el caso de los talentos acumulativos (talentos que pueden obtenerse múltiples veces y cuyos efectos se suman cada vez), el único modo de adquirirlos más de una vez es que aparezcan repetidos en los árboles de las especializaciones disponibles. Puede darse el caso de que un personaje haya obtenido un talento en una especialización pero deba comprarlo de nuevo en otra diferente para poder seguir avanzando por su árbol de talentos. Si se trata de un talento acumulativo,



debe comprarlo otra vez (ganando así un rango adicional en ese talento). Pero si no es un talento acumulativo, se considera que el personaje ya lo posee y por tanto puede seguir avanzando por el segundo árbol de especialización.

Se pueden adquirir talentos durante la creación del PJ y también a lo largo de las partidas.

APRENDIZAJE DE NUEVAS ESPECIALIZACIONES

Cada personaje empieza con una única especialización dentro de su profesión elegida. No obstante, puede acceder a especializaciones adicionales gastando Experiencia.

Para aprender una especialización nueva, básicamente el PJ debe comprar la capacidad de adquirir talentos dentro de esa especialización. Además, cada especialización tiene sus propias habilidades profesionales que pasan a considerarse habilidades profesionales del personaje (aunque no recibe mejoras gratuitas en ellas, como sí ocurría al recibir su primera especialización). Los personajes pueden aprender cualquier especialización de cualquier profesión.

Desbloquear una especialización adicional que pertenece a la profesión del personaje le cuesta 10 veces el número total de especializaciones que tendría con la nueva. Así, un personaje con una sola especialización puede aprender una segunda por 20 PE. Si desea comprar una tercera especialización profesional, su coste sería de 30 PE.

Los personajes también pueden adquirir nuevas especializaciones que no pertenezcan a su carrera profesional. Desbloquear una de éstas cuesta 10 veces el número total de especializaciones que tendría con la nueva, más 10 PE adicionales. De este modo, un personaje con una sola especialización puede aprender una segunda especialización de otra profesión ajena a la suya por 30 PE. Si desea comprar una tercera especialización que no pertenezca a su carrera profesional, su coste sería de 40 PE.

SÉPTIMO PASO: CALCULAR LOS ATRIBUTOS DERIVADOS

Algunos de los atributos de un personaje dependen de las opciones tomadas durante el proceso de creación.

UMBRAL DE HERIDAS

El **umbral de Heridas** de un personaje es básicamente la cantidad de Heridas (daño físico) que puede recibir antes de quedar incapacitado. El umbral de Heridas inicial de un personaje se calcula sumando su puntuación de Fortaleza al umbral de Heridas básico de su especie (después de haber gastado los PE iniciales en posibles mejoras). Una vez calculado este valor inicial, posteriores aumentos de la Fortaleza del personaje no incrementarán su umbral de Heridas; las mejoras de este atributo solamente se pueden adquirir mediante talentos como Endurecido.

UMBRAL DE TENSIÓN

El **umbral de Tensión** de un personaje determina la cantidad de Tensión (daño mental y psicológico) que puede tolerar antes de quedar aturdido, mareado o incapacitado. El umbral de Tensión inicial de un personaje se calcula sumando su puntuación de Voluntad al umbral de Tensión básico de su especie (después de haber gastado los PE iniciales en posibles mejoras). Una vez calculado este valor inicial, posteriores aumentos de la Voluntad del personaje no incrementarán su umbral de Tensión; las mejoras de este atributo solamente se pueden adquirir mediante talentos como Aplomo.

DEFENSA

La **Defensa** representa lo difícil de golpear que es el personaje en situaciones de combate. Presenta dos puntuaciones, una contra ataques a distancia y otra contra golpes en cuerpo a cuerpo. El valor básico de ambos tipos de Defensa para todo personaje es 0.

La Defensa suele aumentarse utilizando blindajes o adoptando posiciones defensivas en combate (por ejemplo, parapetándose tras cobertura). También hay talentos que pueden aumentar una de las puntuaciones de Defensa del personaje.

PROTECCIÓN

La **Protección** determina la cuantía del daño encajado que un personaje puede ignorar antes de resultar gravemente herido. El valor de Protección del personaje se sustrae de todo el daño que recibe; el daño que sobra se convierte en Heridas y se aplica al umbral de Heridas del personaje.

El valor básico de Protección de un personaje es igual a su puntuación de Fortaleza. Una vez calculado este valor inicial, todo aumento de la Fortaleza del personaje se aplicará también a su Protección. El método más habitual para aumentar la Protección consiste en utilizar blindajes. También existen talentos que mejoran el valor básico de Protección del personaje, como por ejemplo Resistente. Posteriores aumentos de la Fortaleza del personaje incrementan también su Protección.

OCTAVO PASO: DETERMINAR LAS MOTIVACIONES

La Motivación de un personaje ayuda a distinguirlo y definirlo indicando qué es lo que le impulsa y diferenciándolo de otros personajes de su misma especie, profesión y habilidades. Mientras la Obligación plantea a los personajes una serie de objetivos específicos que necesitan resolver (a la vez que proporciona al DJ ideas para aventuras), el propósito de una Motivación es facilitar al jugador la interpretación de su personaje otorgándole rasgos y metas predeterminados para que su evolución sea más compleja e interesante.

TABLA 2-5: MOTIVACIÓN ALEATORIA

1d10	Resultado
1–3	Ambición
4–6	Causa
7–9	Relación
10	Tira una vez en dos categorías cualesquiera

Durante la creación del personaje, un jugador puede hacer una tirada en la **Tabla 2–5: Motivación aleatoria** para determinar la principal Motivación de su personaje, o bien crear la suya propia con el permiso del DJ. Una vez establecida la Motivación básica del personaje, el jugador debe tirar en la tabla correspondiente para definirla. Si lo prefieren, varios personajes pueden compartir Motivaciones mutuas e idear trasfondos o relaciones entre los miembros del grupo. El DJ debe recordar a los jugadores que, si bien muchas Motivaciones van de la mano con la Obligación de un personaje, no han de limitarse a combinarlas sin más.

Así como la Obligación tiene un efecto muy concreto en las reglas, la Motivación se centra más en los aspectos interpretativos y narrativos del juego. Para saber más sobre la Motivación y su mecánica, consulta el **Capítulo IX: El Director de Juego**.

TABLA 2-6: AMBICIONES ESPECÍFICAS

1d100	Resultado
01–10	**Amistad:** El personaje desea caer bien y se toma muchas molestias para causar una buena impresión. Puede ser sociable (o no), y confía en sus actos y sus hazañas para granjearse la amistad de otros.
11–20	**Amor:** La fuerza impulsora del personaje es el amor o el deseo de mantener una relación íntima. Es posible que ya haya encontrado el amor verdadero, o quizá anhela encontrar a su media naranja.
21–30	**Libertad:** El personaje aspira a ser libre para hacer lo que se le antoje. Esto puede traducirse en una pasión irrefrenable por deshacerse de una o varias de sus Obligaciones actuales, o bien liberar a otros de los grilletes de la esclavitud y la servidumbre en todas sus formas.
31–40	**Fama:** El personaje desea ser el centro de atención y quiere hacerse famoso. Sueña con ver sus logros y proezas extendiéndose por la HoloRed y se deleita con la atención que le dedican sus admiradores y partidarios.
41–50	**Avaricia:** El dinero es la principal motivación del personaje. Puede dedicarse activamente a los negocios, ser un inversor o recurrir al probado método del robo para engrosar su cuenta bancaria.
51–60	**Prestigio:** El personaje quiere mejorar su posición social, obtener títulos, distinciones y premios. Es posible que sea de origen humilde o que ansíe alzarse por encima de su vulgaridad.
61–70	**Experiencia:** El personaje quiere destacar en su oficio y practica de manera constante para alcanzar la perfección. Por otro lado, también puede elegir una o dos habilidades y esforzarse denodadamente por dominarlas mejor que nadie.
71–80	**Pasión por el viaje o la novedad:** El personaje arde en deseos de explorar la galaxia y casi nunca permanece en un mismo sitio durante mucho tiempo. Aspira a descubrir lugares remotos o inexplorados, y a ver todo lo que pueda verse. O quizá su pasión sea de naturaleza más hedonista y lo que busque sea experimentar nuevas sensaciones y actividades.
81–90	**Poder:** El personaje codicia el poder y la autoridad sobre otros. Puede que no sea un déspota, pero sí desea controlar la situación y a todos cuantos le rodean, con frecuencia mejorando su propia posición en el proceso.
91–00	**Religión/espiritualidad:** El personaje se siente atraído y sigue el camino de una vocación religiosa o espiritual, ya sea la doctrina jedi/sith o cualquier otra creencia.

TABLA 2-7: CAUSAS ESPECÍFICAS

1d100	Resultado
01–10	**Religión/espiritualidad:** El personaje es partidario activo de alguna organización o creencia espiritual o religiosa. Esto puede incluir los preceptos del código jedi (o sith), o cualquier otra doctrina de fe.
11–20	**Débiles/Caridad:** El personaje lucha por los desamparados y detesta toda forma de abuso o totalitarismo. Antepondrá los intereses de los necesitados a los suyos propios, y puede dedicar su propio tiempo y dinero a ayudar a los menos afortunados.
21–30	**Derechos de los no humanos:** El personaje es un adalid de los derechos de un colectivo de seres no humanos en el régimen xenofóbico del Imperio.
31–40	**Política local:** El personaje respalda una causa política concreta, normalmente dentro de un único planeta o sistema. Se involucra activamente en las campañas y se relaciona con sus candidatos; incluso puede que combata en nombre de alguna facción política.
41–50	**Derrocar al Imperio:** El personaje odia al Imperio y todo lo que representa. Puede ser un miembro activo de la Rebelión, aunque no siempre es el caso; pero sí es partidario de sus objetivos y prestará ayuda y amparo a todo el que se oponga a la tiranía imperial.
51–60	**Crimen:** El personaje favorece el concepto de mercados negros, mercenarios y demás grupos que operan al margen de la ley. Esto no significa necesariamente que el personaje sea un delincuente, pero sí podría ayudar a otros criminales, sobre todo si son familiares o amigos de la infancia, o si la corrupción está firmemente arraigada en la cultura de origen del personaje.
61–70	**Emancipación:** El personaje considera que la esclavitud y la servidumbre por adeudo son abominaciones que deben abolirse, y hará cuanto esté en su mano para ayudar o liberar a todos los que estén esclavizados.
71–80	**Derechos de los droides:** El personaje cree que los droides deberían ser aceptados como miembros plenos de la sociedad galáctica, y no utilizarse como meros instrumentos o sirvientes.
81–90	**Capitalismo:** El personaje es un capitalista irredento y defiende los derechos de mercaderes, organizaciones comerciales y empresas de negocios; a veces incluso en contra de los intereses del Imperio y de ciertos grupos criminales.
91–00	**Apoyar al Imperio:** El personaje está a favor de los intereses y métodos del Imperio; incluso hace lo posible por beneficiar a su causa. Defenderá al Imperio en toda conversación y hasta puede que tome las armas para luchar en su nombre.

TABLA 2-8: RELACIONES ESPECÍFICAS

1d100	Resultado
01–10	**Lugar de origen:** El personaje se siente sumamente orgulloso del lugar en el que nació. Puede tratarse de un planeta específico, una ciudad, una estación espacial o una nave. El personaje se desvive por la prosperidad de su lugar de procedencia y de las gentes que lo habitan, y lo defenderá con su vida.
11–20	**Mascota:** El personaje comparte una estrecha relación con una mascota o algún tipo de animal de compañía, que debe tratarse de una criatura relativamente pequeña y sin aptitudes para el combate.
21–30	**Amigo de la infancia:** El personaje sigue en contacto con un amigo de su infancia. Aunque cada uno esté en un extremo de la galaxia, el personaje sólo desea lo mejor para su amigo.
31–40	**Camaradas:** El personaje es leal a aquellos con quienes sirve, ya sean los demás PJ de su grupo, antiguos compañeros del ejército o socios en algún negocio.
41–50	**Hermano/s:** El personaje tiene uno o varios hermanos con quienes aún mantiene contacto. No es probable que sean combatientes, y esta Motivación puede combinarse con una Obligación de Relación del personaje (aunque no es obligatorio).
51–60	**Mentor:** El personaje está muy unido a un mentor, profesor, maestro o alguna otra figura que le proporcionó apoyo, conocimiento y sabiduría durante sus primeros años de vida.
61–70	**Padres:** El personaje mantiene una estrecha relación con sus padres (o con uno de sus progenitores) y busca constantemente su aprobación. Es posible que la situación sea contraproducente o incluso perniciosa para el personaje.
71–80	**Clan o parentela:** El personaje pertenece a una familia, clan o tribu muy numerosa a la que profesa una gran devoción. Siempre busca su bienestar y su aprobación, pese a las muchas voces que clamen pidiendo su atención.
81–90	**Compañero droide:** El personaje siente un gran apego hacia un droide en particular. Puede tratarse de un antiguo sirviente de la familia, del droide astromecánico de la nave o de su infalible droide de protocolo. También puede aplicarse a un PJ droide.
91–00	**Antiguo enemigo:** El personaje ha trabado una gran amistad con un antiguo rival o archienemigo. Aunque han dejado atrás sus diferencias, aún es posible que exista una competitividad extrema entre ambos.

TIPOS DE MOTIVACIONES

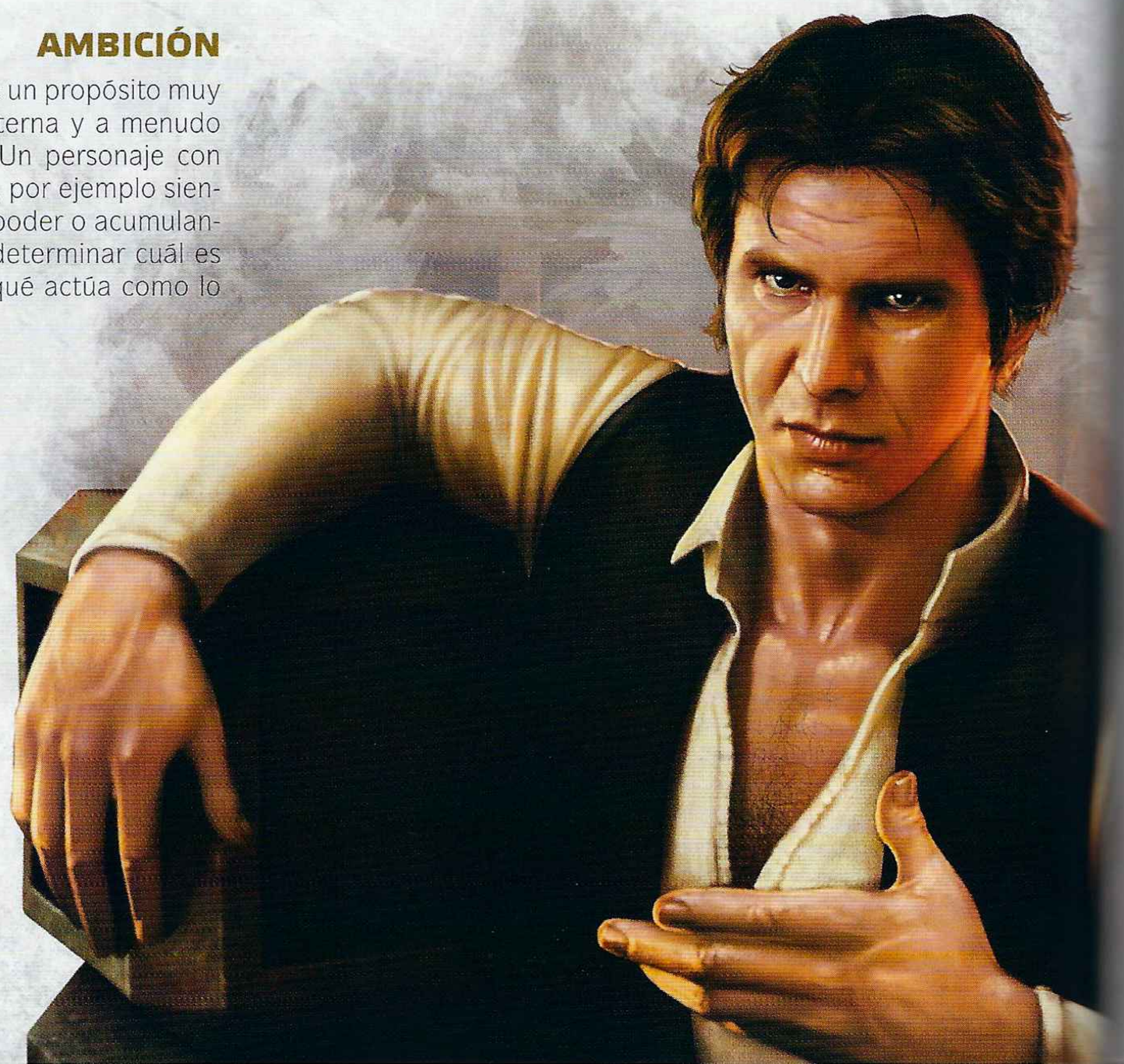
En **Al Filo del Imperio**, las tres categorías generales de Motivación son Ambición, Causa y Relación. Como ya se ha mencionado previamente, el jugador puede tirar en esta tabla durante la creación de su personaje para determinar la Motivación de su PJ, o si el DJ está de acuerdo, puede elegirla directamente o inventarse una nueva Motivación. Tras conocer la categoría a la que pertenece su Motivación, el jugador debe hacer una tirada en la tabla correspondiente a dicha categoría para definir su naturaleza específica.

AMBICIÓN

Un personaje con esta Motivación persigue un propósito muy específico. Se trata de una Motivación interna y a menudo abstracta; posiblemente incluso egoísta. Un personaje con Ambición desea superarse de algún modo, por ejemplo siendo amado, ganando prestigio, amasando poder o acumulando sabiduría espiritual. El jugador ha de determinar cuál es la meta definitiva de su personaje y por qué actúa como lo hace para alcanzarla.

CAUSA

Mientras que la Ambición representa un impulso motivador interno, la Causa suele ser un grupo o concepto externo en el que se centra el personaje. Esta Motivación es algo tan importante que el personaje está dispuesto a correr riesgos o ir más allá de lo que normalmente considera aceptable. Aunque la Causa gira en torno a necesidades ajenas, la creencia en una causa no tiene por qué ser de naturaleza altruista ni aspirar al bien común; de hecho, puede llevar aparejados mandatos que resulten peligrosos o perjudiciales para otros.



RECOMPENSAS POR INTERPRETAR LA MOTIVACIÓN

Se puede premiar a los jugadores por mantenerse fieles a su Motivación del mismo modo que si interpretan correctamente a sus personajes. Estas recompensas se dejan a discreción del DJ, y por lo general suelen consistir en puntos de Experiencia adicionales. Para más información sobre este procedimiento, consulta el **Capítulo IX: El Director de Juego** (página 311).

RELACIÓN

Esta Motivación se fundamenta en la relación del personaje con una persona, criatura o incluso lugar específico. Puede tratarse de una relación afectiva, respetuosa e indulgente, o quizá hostil, competitiva o unilateral. El personaje procurará obrar en el mejor interés del sujeto y renunciará a sus propias necesidades para ayudarle cuando lo precise. Esta Motivación puede ser íntima y personal, o pública y conocida por todos.

LAS MOTIVACIONES EN JUEGO

Los jugadores deben utilizar las Motivaciones de sus personajes como guías a la hora de interactuar con el mundo. Por ejemplo, un personaje con la Motivación de Ambición (Avaricia) ve las cosas de un modo muy diferente a otro motivado por una Relación de Camaradas. Pero la Motivación debe suponer una pauta, no una restricción, y cada situación puede requerir un enfoque distinto. No todas las acciones de un personaje tienen por qué estar dictadas por su Motivación, pero generalmente es recomendable intentarlo.

RECURRIR A LA MOTIVACIÓN

Si un jugador no tiene claro qué debería hacer su personaje en una situación concreta, el DJ puede consultar su Motivación e incentivar una respuesta adecuada presentándole un "cebo" que resulte apropiado para su Motivación. Por ejemplo, a un personaje con la Motivación de Ambición (Poder) se le podría brindar una oportunidad de usurpar un mínimo grado de autoridad; otro con la Motivación de Causa (Débiles/Caridad) podría toparse con un PNJ indefenso y sentirse impelido a prestarle ayuda.

El DJ puede dictaminar que la Motivación de un personaje le permita tener éxito en determinadas situaciones, y premiar al jugador con modificadores positivos por realizar acciones que reflejen adecuadamente su Motivación. Estos aspectos de las Motivaciones se explican con más detalle en el **Capítulo IX: El Director de Juego** (página 310).

CAMBIAR DE MOTIVACIÓN

Como ocurre en la vida real, la Motivación de un personaje puede cambiar con el tiempo. Es posible que le ocurra algo al objeto de su Motivación, como la muerte de un maestro para alguien con la Motivación de Relación (Mentor) o la destrucción del planeta natal de un personaje que tenga la Motivación de Causa (Política local).

En estos casos, el jugador debe decidir si su personaje se mantiene fiel a su Motivación original (posiblemente por lealtad, sed de venganza o el deseo de perpetuar un legado), o si por el contrario renuncia por completo a ella. El jugador *no debe* determinar otra Motivación al azar; en vez de ello, ha de ponerse de acuerdo con el DJ para idear una nueva Motivación para su personaje. Cambiar la Motivación de un personaje debe ser un acontecimiento muy poco común, incluso durante el transcurso de una campaña de larga duración.

Si el personaje cambia de Motivación en plena campaña, no debe recibir puntos de Experiencia de bonificación por su anterior Motivación, y se le debería exigir que demuestre su compromiso hacia su nueva Motivación.

MOTIVACIONES SECRETAS

Cuando todos los jugadores hayan concretado las Motivaciones de sus personajes, el DJ debe anotarlas y tenerlas a mano como referencia durante el transcurso de la campaña. Sin embargo, un jugador no tiene por qué revelar a sus compañeros la Motivación de su personaje. Algunas de las Motivaciones enumeradas pueden acarrear peligros inherentes, perjuicios sociales o el potencial para la corrupción, circunstancias que podrían dar al traste con las metas globales del grupo. Esto es deliberado, y en ocasiones mantener en secreto la Motivación de un personaje puede causar problemas al grupo, pero al mismo tiempo es un método estupendo para crear tensión y propiciar buenas interpretaciones.

Si un personaje opta por mantener en secreto su Motivación, puede (con el permiso del DJ) tirar una segunda vez para determinar cuál es su Motivación aparente. El jugador debe hacer lo posible por fingir que esta falsa Motivación guía sus actos, cuando en realidad lo que pretende es alcanzar los objetivos de la original.

EJEMPLO: MOTIVACIONES APARENTES

Jim hace las tiradas pertinentes para determinar la Motivación de su PJ político y obtiene el resultado Causa (Apoyar al Imperio). Como es evidente, la mayoría de sus compañeros de grupo opinarán que su Motivación es de muy mal gusto o incluso peligrosa. El DJ permite a Jim una segunda tirada, que arroja el resultado Relación (Hermano/s). De cara a la galería, el personaje de Jim fingirá que le impulsa el deseo de ayudar a sus hermanos; pero en realidad lo que quiere es propugnar la causa del Imperio. Podría valerse de esta falsa Motivación a modo de tapadera, emprendiendo viajes para "visitar a la familia" con objeto de perderse de vista y obrar en beneficio del Imperio sin levantar sospechas.

NOVENO PASO: EQUIPO Y ASPECTO

Llegado este momento, los jugadores ya han completado la mayoría de los detalles mecánicos de sus personajes. Ahora cada jugador tiene la oportunidad de considerar aspectos adicionales que contribuyan a definir aún más a sus PJ. Estos detalles suelen tener un mayor impacto narrativo en cómo actúan los personajes y añaden color y profundidad a su existencia. Por otro lado, esto requiere cierta creatividad por parte de los jugadores (y cuanta más, mejor) a la hora de inventarse la descripción de sus personajes.

EQUIPO INICIAL

Los personajes jugadores de **Al Filo del Imperio** reciben un presupuesto limitado para adquirir equipo inicial antes de empezar a jugar. Este presupuesto asciende a 500 créditos, aunque puede aumentarse a cambio de puntos adicionales de Obligación (ver página 40). Antes de la primera partida con estos personajes, los jugadores pueden gastar estos créditos comprando artículos del **Capítulo V: Equipo**. A menos que el DJ se lo permita, no pueden comprar ningún objeto marcado como Restringido (R).

¿NO TE LLEGA EL DINERO?

Recuerda que un jugador siempre puede aumentar su presupuesto inicial en créditos si acepta un incremento de su Obligación, tal y como se describe en la sección **Obligación inicial** (página 40).

Los personajes conservan todos los créditos que no hayan gastado cuando empiezan a jugar. Además, una vez que el jugador ha terminado de comprar el equipo inicial, debe tirar 1d100. El resultado es la cantidad de créditos adicionales que recibe su personaje como "dinero en metálico" para su primera partida. Esta suma adicional no se puede gastar durante la creación del personaje.

Al principio de su carrera, los personajes solamente disponen del equipo que hayan adquirido con sus créditos iniciales y de los artículos variados que se consideren apropiados según su oficio y trasfondo (ver página 181).

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los personajes de **Al Filo del Imperio** pueden presentar aspectos muy diferentes. Muchos pertenecen a diversas especies alienígenas, e incluso dentro de una misma especie pueden darse muchas variaciones en lo referente a la apariencia física.

Para determinar el aspecto físico de sus personajes, los jugadores deben basarse en la información presentada en la descripción de la especie que han escogido. Los atributos fisiológicos de un gandiano, por ejemplo, son totalmente distintos a los de un wookiee. Del mismo modo, si un jugador ha decidido asumir el papel de un droide, quizá no tenga ninguna restricción a su apariencia externa.

Teniendo presentes los rasgos definitorios de la especie del personaje, el jugador puede pensar ahora en los detalles físicos que desea embellecer. A continuación se ofrece una lista que, si bien no es aplicable a todas las especies, se ha diseñado para facilitar una visión general de lo que el jugador debe tomar en consideración.

- **Estatura, peso y complexión:** La constitución física del personaje viene determinada ante todo por su especie; los humanos suelen medir entre 1,5 y 2 metros de altura, pero casi todos los wookiees superan con creces estas medidas con sus 2,2 metros de media. Sin embargo, incluso dentro de los parámetros normales de cada especie hay lugar para la variedad. Los jugadores deben procurar que las complexiones de sus personajes no excedan límites razonables; un twi'lek de 5 metros de altura es demasiado absurdo para resultar creíble. Pero dentro de estos límites, los jugadores son libres de escoger el aspecto que prefieran para sus personajes: gordos, musculosos, altos, bajos o cualquier combinación de lo anterior. Si lo desean, también pueden definir su apariencia externa en función de sus características físicas (Agilidad y Fortaleza).
- **Color de cabello y ojos:** No todas las especies de la galaxia tienen pelo o incluso ojos (al menos no reconocibles como tales). A veces esto varía incluso dentro de una misma especie. Los rodianos varones, por ejemplo, no tienen pelo, pero las mujeres sí. No obstante, en las especies que presentan diversidad de colores de ojos y cabellos puede darse una infinidad de variaciones. Los humanos en particular pueden tener cualquier color imaginable de ojos y pelo, ya sea debido a las características de sus mundos natales o incluso a modificaciones artificiales.
- **Color de piel, escamas o pelaje:** Algunas especies de **Al Filo del Imperio** presentan coloraciones bastante consistentes. El pelaje de los wookiees suele ser de color negro o pardusco, las escamas de los trandoshanos pueden adoptar distintas tonalidades de marrón verdoso, y casi todos los rodianos son verdes. En otras especies las diferencias son mucho más acusadas. La piel de los twi'leks abarca tonos desde el blanco albino hasta el verde, pasando por azul e incluso amarillo, y en los humanos la variedad de colores es similarmente amplia.
- **Cicatrices, tatuajes y otras marcas distintivas:** Aquí es donde los jugadores pueden hacer gala de toda su creatividad, puesto que esta clase de marcas no están restringidas por las particularidades de la especie. Se recomienda a los jugadores que inventen el origen de cada una de estas marcas o lo integren en el trasfondo del personaje.

PERSONALIDAD

La personalidad de un PJ también deja mucho margen a la creatividad del jugador. Manías, costumbres, peculiaridades, gustos y aversiones; los jugadores pueden ser tan minuciosos o concisos como deseen.

Un buen punto de partida para desarrollar la personalidad de un PJ consiste en repasar sus Motivaciones y su Obligación. Incluso podrían tomarse como inspiración para crear un individuo con una personalidad completamente diferente. Un tópico clásico es el de la persona honrada y honorable que se ve malograda por su Obligación hacia un grupo criminal.

Otro buen sistema para definir la personalidad de un PJ pasa por dejar que evolucione con el tiempo. En ocasiones los mejores rasgos de personalidad surgen a lo largo de las partidas como resultado de las decisiones que el jugador toma de forma natural. No hay nada de malo en dejar espacio al personaje para que vaya creciendo poco a poco.



DÉCIMO PASO: ELEGIR UNA NAVE

Como parte de su Obligación, cada grupo empieza el juego con una nave espacial. Ésta es la última parte del proceso de creación de personajes. El DJ puede elegir una de las tres naves siguientes como vehículo inicial del grupo. Otra opción es que los jugadores más experimentados escojan su propia nave, siempre y cuando no cueste más de 120.000 créditos y el DJ apruebe su elección.

Las tres naves que se describen a continuación han sido seleccionadas para desempeñar distintas funciones. El Trotamundos es ante todo un vehículo de carga, aunque se presta razonablemente bien a modificaciones. El YT-1300 puede personalizarse aún más, por lo que supone la opción más versátil para el grupo. La patrullera Firespray es posiblemente la nave más peligrosa, pero también la que menos modificaciones acepta; además, carece de la versatilidad de las dos opciones anteriores. Para saber más sobre éstas y otras naves espaciales, consulta el **Capítulo VII: Naves espaciales y vehículos**.

TRANSPORTE MEDIANO TROTAMUNDOS

Esta nave es ideal para grupos numerosos, ya que dispone de amplios espacios para tripulación, pasajeros e ingentes cantidades de cargamento. Es más grande y menos maniobrable, por lo que se encuentra en desventaja frente a los cazas estelares. Si el grupo cuenta con un personaje piloto con exceso de entusiasmo y dedicación, más vale que se decante por otra opción. Pero los grupos que busquen una nave resistente capaz de acarrear mucha carga, explorar la galaxia y recibir un buen castigo sin venirse abajo deberían plantearse seriamente la opción del Trotamundos (ver página 263).

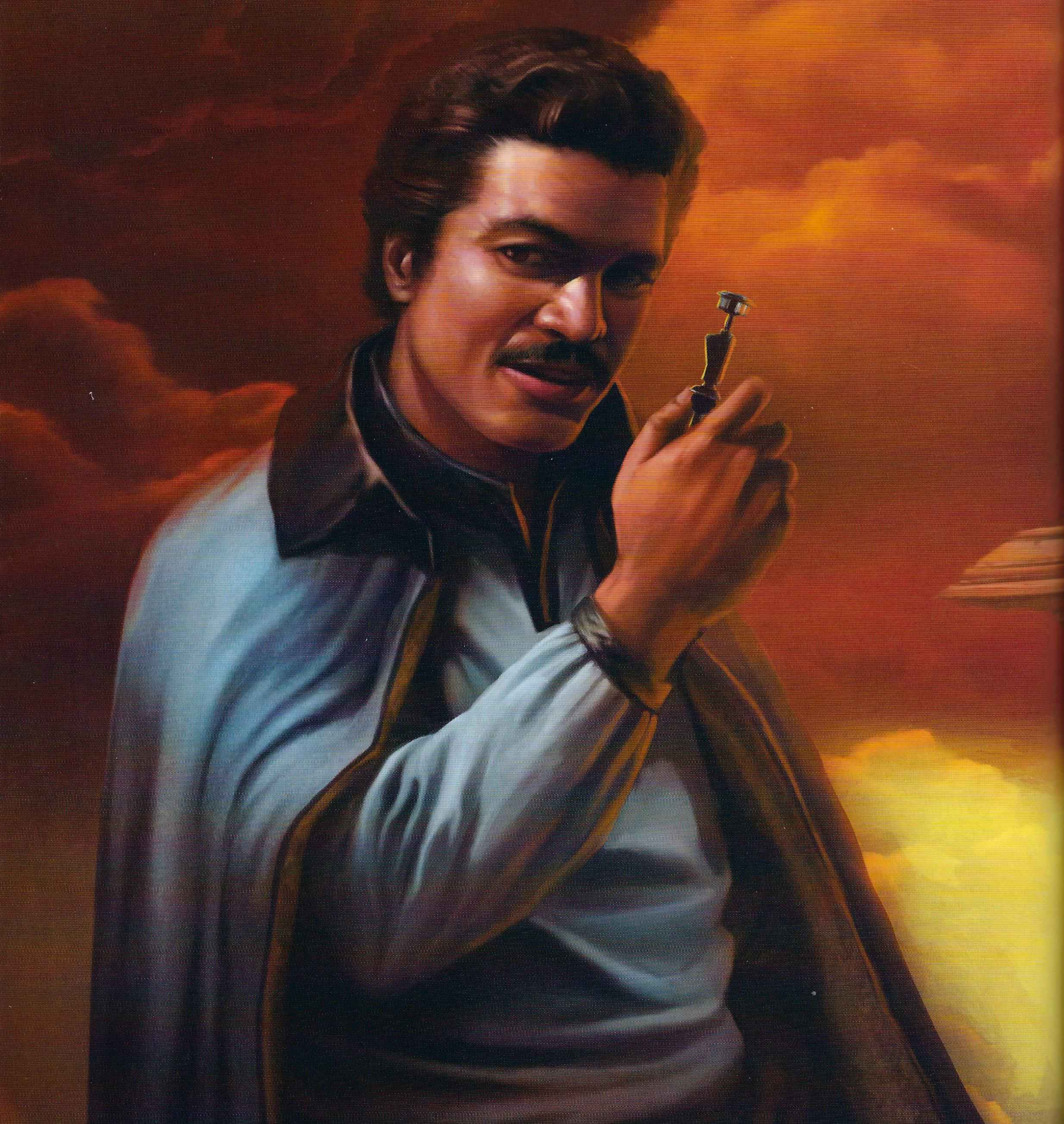
CARGUERO LIGERO YT-1300

El YT-1300 es uno de los cargueros ligeros más comunes en toda la galaxia, y sin duda puso en el candelero a la Corporación de Ingeniería Corelliana. Es una nave rápida, duradera y casi infinitamente modificable.

Aparte de su diseño emblemático, el YT-1300 (ver página 264) es la nave perfecta para grupos primerizos porque se desenvuelve bien en situaciones muy diversas. Puede transportar cargamentos, y si se le instalan las modificaciones adecuadas, dispondrá de suficiente potencia de fuego o de motor para hacer doblete como nave de contrabando o de cazarrecompensas.

PATRULLERA FIRESPRAY

El diseño de la patrullera Firespray (ver página 255) se consideró revolucionario cuando se construyó por primera vez durante el declive de la Antigua República, y es una buena opción para grupos reducidos que aspiren a ejercer como cazarrecompensas o agentes de la ley; incluso sirve para la piratería. La nave dispone de un blindaje resistente y motores de gran potencia, y viene de base con sistemas de armamento relativamente potentes. Sin embargo, debido a su pequeño tamaño es un vehículo inadecuado para el transporte de mercancías.



III

HABILIDADES

"Hazlo o no lo hagas. Pero no lo intentes."

–Maestro Yoda

La inmensa mayoría de las acciones que realiza un personaje están gobernadas por aptitudes que ha aprendido mediante el estudio o la experiencia. Siempre que intenta llevar a cabo una acción con una probabilidad lógica de éxito o fracaso, entran en juego sus habilidades como medio para determinar el resultado. Algunas veces la tarea es tan trivial o el personaje tan competente que el Director de Juego ni siquiera pide una tirada. En otras ocasiones, lo que se pretende conseguir es tan descabellado que quizá el jugador se lo piense dos veces después de calcular las probabilidades. En última instancia, cuando existe una posibilidad razonable de fracasar, el jugador debe recurrir a las aptitudes de su PJ para determinar el resultado de su intento.

Las puntuaciones de las habilidades desempeñan esta labor en conjunción con las características. La interacción entre ambos valores indica los dados de Capacidad y de Pericia que deben utilizarse para resolver cualquier acción. Las aptitudes innatas de un personaje suelen verse reflejadas en sus características, mientras que las habilidades requieren aprendizaje y práctica. De este modo, la intersección entre la educación y la capacidad natural de un personaje contribuye a sus probabilidades de éxito o fracaso.

¿QUÉ SON LAS HABILIDADES?

Cualquier cosa que un personaje tenga capacidad para aprender puede considerarse una habilidad. Pero la galaxia es muy extensa, y no todas las competencias aprendidas por una persona tienen aplicaciones prácticas que encajen bien en un juego dramático. Para reflejar esto, **Al Filo del Imperio** incluye un listado de las habilidades que aparecen con más frecuencia en las emocionantes aventuras del universo de *Star Wars*. Esta lista no es exhaustiva y no cubre todas las situaciones imaginables, pero sí las que tienen más probabilidades de presentarse durante el transcurso de una partida.

Las habilidades se dividen en tres categorías según sus aplicaciones y usos generales. Las habilidades de conocimiento son totalmente cerebrales y no contemplan ninguna acción, únicamente erudición. Las habilidades de combate representan las acciones y reacciones corporales del personaje en enfrentamientos físicos directos. Otras habilidades también pueden resultar de utilidad en un altercado, pero las de combate casi siempre implican violencia. Todas las demás habilidades para la resolución de acciones que no sean de combate se consideran habilidades generales.

RANGOS DE HABILIDAD

Cada vez que un jugador se dispone a realizar una acción, debe empezar formando una reserva de dados. El valor más alto de la característica o habilidad relevante se usa para determinar la cantidad de dados de Capacidad. El menor de estos dos valores indica cuántos de estos dados se incrementan a dados de Pericia. Un personaje que no ha gastado puntos de Experiencia (PE) para mejorar una habilidad se considera inexperto. Dicho personaje tiene rango 0 en esa habilidad, por lo que usarla para una tirada no le proporciona ningún dado de Pericia.

Dejando a un lado la terminología del juego, también puede resultar útil considerar qué representan los rangos de habilidad en un sentido más narrativo. Un solo rango en una habilidad ya representa una considerable inversión de tiempo en el aprendizaje y la práctica de su uso. Por norma general se puede asumir que otros personajes emplean sus características para realizar acciones ajenas a sus campos de experiencia. Por ejemplo, casi todo el mundo sabe pilotar un deslizador a través del tráfico normal, pero pocos poseen rangos de entrenamiento en Pilotar vehículo planetario, así que utilizan su puntuación de Agilidad para llevar a cabo esta actividad de forma rutinaria.

Cada rango en una habilidad representa un cierto grado de entrenamiento y práctica. Además, esta formación debe haberse adquirido en situaciones difíciles. Un personaje no puede mejorar su habilidad de Mecánica realizando durante días la misma tarea en una cadena de montaje de droides. Sin embargo, si ese mismo personaje trabajase de forma regular con varios modelos distintos que necesiten ser reparados tras su exposición a condiciones ambientales extremas, es muy posible que no tarde en aumentar su rango de Mecánica.

Los dos primeros rangos de una habilidad representan a un individuo que conoce los fundamentos de su uso, pero que carece de la suficiente experiencia práctica. Puede que acabe de completar un periodo de educación formal, que haya ejercido de aprendiz o que acabe de conseguir un trabajo de iniciación. En este nivel de competencia conoce los fundamentos básicos de la habilidad, pero apenas se da cuenta de lo poco que sabe. Puede ejecutar con éxito tareas rutinarias, pero las complejas lo abruman.

Los rangos tercero y cuarto denotan la competencia de un verdadero profesional, alguien que ha perfeccionado meticulosamente su dominio de la habilidad y sabe ganarse la vida con ella. Puede ser un galeno con talento y cualificación, un reputado piloto o un ladrón avispado. El personaje es consciente de que aún le queda mucho por aprender, pero puede realizar la mayoría de las tareas si se prepara a conciencia.

No muchos llegan a alcanzar el quinto rango en una habilidad; pocos saben apreciar la maestría como se debe, así que los individuos que llegan a este nivel deben plantearse retos personales deliberados para pulir su excelencia. La reputación que ostenta un personaje con semejante grado de pericia puede extenderse mucho más allá de su propia comunidad. Estos individuos suelen sentir gran pasión y motivación por la habilidad que han dominado.

DESCRIPCIONES DE LAS HABILIDADES

Esta sección contiene las descripciones básicas de todas las habilidades que se utilizan en el juego. Cada habilidad incluye aclaraciones sobre sus usos preferentes y las principales diferencias con otras habilidades similares. También se ofrecen ejemplos que ilustran las formas posibles de utilizar (!) con cada habilidad.

A veces, si la suerte está de su lado, un personaje puede obtener más ✲ de los que necesita para la consecución de una tarea. En las descripciones de las habilidades se incluyen posibles usos para estos ✲ adicionales. No son resultados forzosos; tan sólo se mencionan para añadir más color al resultado. Se anima a los jugadores a que, en colaboración con el DJ, ideen usos alternativos para los ✲ sobrantes que modifiquen cada situación de manera apropiada y dramática.

HABILIDADES PERSONALIZADAS

A discreción del DJ, pueden añadirse habilidades nuevas a una campaña. Las más habituales suelen englobarse dentro de la categoría de los conocimientos. Las seis habilidades de conocimientos descritas en este manual representan un compendio general de saberes, pero una campaña centrada en una parte específica de la galaxia o con un estilo de juego concreto podría beneficiarse de la existencia de opciones alternativas. De igual manera, las partidas que hacen hincapié en otros aspectos de *Star Wars* pueden requerir un conjunto alternativo de habilidades generales. Si los PJ acostumbran a visitar planetas en los que se utilicen animales como principal medio de transporte, quizá sea buena idea disponer de habilidades como Montar o Trato animal. Si los personajes viajan de incógnito haciéndose pasar por una compañía de teatro, sería apropiado que Actuar fuese una de sus habilidades. Antes de añadir este tipo de habilidades, el DJ ha de considerar cuidadosamente si se trata de un aspecto esencial para el tono de la campaña y la frecuencia con que puede entrar en juego. Cada nuevo rango de habilidad que un personaje debe adquirir representa un mayor gasto de PE que habría podido destinar a otras de las habilidades existentes.

Al incorporar habilidades nuevas al juego, el DJ y los jugadores deben ponerse de acuerdo para decidir qué profesiones o especializaciones pueden ofrecerlas como habilidades profesionales. Algunas veces será más efectivo eliminar una habilidad normal de la lista antes de añadir otra nueva, para así mantener niveles similares de flexibilidad entre arquetipos. En otros casos quizá sea mejor poner una habilidad más genérica a disposición de todos los personajes con el mismo coste que una habilidad profesional.

TABLA 3-1: LISTADO DE HABILIDADES

Habilidad	Característica	Tipo	Página
Actividad criminal	Astucia	General	104
Aguante	Fortaleza	General	104
Alerta	Voluntad	General	105
Armas a distancia ligeras	Agilidad	Combate	119
Armas a distancia pesadas	Agilidad	Combate	119
Armas cuerpo a cuerpo	Fortaleza	Combate	120
Artillería	Agilidad	Combate	120
Astronavegación	Intelecto	General	105
Atletismo	Fortaleza	General	106
Bajos fondos	Intelecto	Conocimientos	122
Borde Exterior	Intelecto	Conocimientos	123
Callejeo	Astucia	General	107
Carisma	Presencia	General	107
Coacción	Voluntad	General	108
Computadoras	Intelecto	General	108
Coordinación	Agilidad	General	109
Disciplina	Voluntad	General	110
Educación	Intelecto	Conocimientos	123
Engaño	Astucia	General	110
Frialdad	Presencia	General	111
Liderazgo	Presencia	General	112
Mecánica	Intelecto	General	112
Medicina	Intelecto	General	113
Mundos del Núcleo	Intelecto	Conocimientos	124
Negociación	Presencia	General	114
Pelea	Fortaleza	Combate	121
Percepción	Astucia	General	115
Pilotar v. espacial	Agilidad	General	116
Pilotar v. planetario	Agilidad	General	116
Saber arcaico	Intelecto	Conocimientos	124
Sigilo	Agilidad	General	117
Supervivencia	Astucia	General	118
Xenología	Intelecto	Conocimientos	125

SELECCIÓN DE HABILIDADES

Durante el proceso de creación del personaje, es vital que cada jugador seleccione las habilidades que cubran el principal campo de experiencia de su PJ. Un mercenario debe ser capaz de utilizar su arma, un político ha de saber cómo negociar, y un piloto no sirve para nada si no puede manejar una nave. Esto no significa que todos los personajes deban maximizar sus habilidades profesionales, pero si no las suben al menos 1 rango lo van a lamentar después.

Las habilidades ajenas a sus conjuntos básicos deben escogerse con cuidado. Todas las habilidades vinculadas a la profesión de un personaje son considerablemente más asequibles que las que no guardan ninguna relación con ella. Si un jugador intenta abarcar más de la cuenta al principio, puede que no tarde en comprobar que los sacrificios necesarios no le merecen la pena. Las acciones rutinarias no suelen precisar una tirada de habilidad. Un embajador retirado no necesita ser un piloto consumado si solamente utiliza su deslizador para desplazarse y nunca en persecuciones a velocidades de vértigo.

Al mismo tiempo, algunas habilidades tienen más propensión que otras a ser utilizadas durante las aventuras de un héroe. Es muy habitual tener que recurrir a la Medicina para tratar heridas. Moverse con Sigilo puede ser esencial en determinadas situaciones. En otras, la vida de un personaje podría depender de sus puntuaciones en Alerta o Atletismo. Muchas veces lo más conveniente es que el grupo intercambie sus pareceres sobre las habilidades, para que tanto los jugadores como el DJ sepan a qué atenerse en lo que respecta a la frecuencia de uso de cada habilidad.

HABILIDADES GENERALES

Este grupo de habilidades representa la mayoría de las acciones que intentarán realizar los personajes. En situaciones dramáticas, el éxito o fracaso de una misión podría depender de la eficacia con la que un PJ utilice una de estas habilidades. Aunque las habilidades generales no contemplan el uso de la violencia, a veces pueden suponer la diferencia entre la vida y la muerte.

ACTIVIDAD CRIMINAL (ASTUCIA)

La Actividad criminal engloba un amplio abanico de competencias que son de vital importancia para realizar actos físicos delictivos. Aquí se incluyen tanto las aptitudes físicas necesarias para cometer un delito como el conocimiento de las distintas técnicas y procedimientos: forzar cerraduras, vaciar bolsillos, entrar y salir de instalaciones de seguridad, escamotear objetos, disfrazarse, poner trampas y perpetrar otras fechorías. A discreción del DJ, ciertas tiradas de Actividad criminal podrían usar la Agilidad en vez de la Astucia para reflejar procedimientos más físicos.

- Si un personaje intenta forzar una cerradura o vaciarle los bolsillos a alguien, lo normal es que utilice esta habilidad. Algunos cierres electrónicos pueden requerir una tirada de Computadoras en vez de Actividad criminal (quizá incluso ambas).
- Una vez que un personaje aprisionado se ha liberado de sus ataduras utilizando la Coordinación, escapar de su celda requiere el uso de la Actividad criminal para forzar cerraduras y burlar la seguridad.
- Identificar los aspectos más vulnerables de un sistema de seguridad puede resultar casi intuitivo para un personaje ducho en Actividad criminal.

La Actividad criminal suele enfrentarse a la Percepción del objetivo. En los casos en los que no está implicado directamente otro personaje, la calidad del objeto que se pretende vencer debería determinar el grado de dificultad.

Obtener uno o varios ✲ en una tirada de Actividad criminal significa que el personaje ha tenido revelaciones adicionales sobre la naturaleza del desafío al que se enfrenta. Esto puede sugerir que el ladrón sea capaz de perfeccionar su estrategia contra el presente enemigo para ahorrarse futuras complicaciones.

Puede gastarse una 🔱 generada en una tirada de Actividad criminal para identificar otro posible blanco o recibir objetos adicionales. Puede que los personajes descubran la colección de armas antiguas de su enemigo mientras escapan. Cabe gastar un ⊕ para beneficiar al personaje de un modo inesperado. En estos casos, el valor del objeto robado podría superar sus expectativas, y quizá le proporcione información de interés. Si se está utilizando la Actividad criminal para forzar una cerradura, el personaje podría idear un método para desbloquearla de forma casi permanente, tal vez improvisando una llave rudimentaria o consiguiendo la genuina.

Si una tirada de Actividad criminal arroja resultados de 🏵, el personaje brinda la oportunidad perfecta al DJ para que lo atrapen inmediatamente después de haber perpetrado el acto. La magnitud del aprieto en el que se verá metido el personaje dependerá de la cantidad de Amenazas que haya gastado el DJ; cuantas más Amenazas, más inmediato es el descubrimiento y mayor el peligro que correrá. El DJ puede gastar ▽ para hacer que el personaje deje alguna prueba del latrocinio. Por ejemplo, el personaje podría perder una alhaja personal fácilmente reconocible (como el anillo de su familia) en el bolsillo de su víctima mientras hurga en él.

AGUANTE (FORTALEZA)

La galaxia no deja de moverse sólo porque un personaje necesite tomarse un respiro. Si pretenden alcanzar sus objetivos, los personajes deben tener la perseverancia necesaria para superar los obstáculos más desafiantes, como la privación de sueño, climas hostiles y malnutrición. También es posible que ingieran toxinas, ya sea de forma inadvertida al buscar comida o por obra de la perfidia de un competidor.

El Aguante representa la resistencia física del personaje contra estas amenazas. Refleja la capacidad del cuerpo para ir más allá de los límites razonables. Cuando un personaje hace una tirada de Aguante, sus acciones lo están poniendo en una situación que otros considerarían una mala idea.

- Cuando un personaje intenta pasar más tiempo sin dormir del que es saludable para su especie, debe superar una tirada de Aguante para permanece despierto.
- Si un personaje ingiere una sustancia tóxica, utiliza el Aguante para resistir sus efectos.
- Cuando un personaje se ve expuesto de manera prolongada a un entorno hostil, incluidos niveles extremos de calor, frío o contaminación, sus consecuencias pueden mitigarse realizando con éxito una tirada de esta habilidad.
- La deshidratación y la inanición pueden causar una perniciosa fatiga en el personaje; el Aguante protege contra esto.

La dificultad de una tirada de Aguante depende de la gravedad de los efectos que el personaje intenta superar. Estar 24 horas sin dormir podría añadir un solo ◆ a la reserva, pero atravesar un desierto de Tatooine a mediodía sin una provisión adecuada de agua potable debería resultar mucho más difícil.

Los ✲ que sobran después de superar una tirada de Aguante pueden utilizarse para prolongar los efectos del éxito de tal modo que el personaje pueda resistir más tiempo antes de tener que hacer otra tirada.

Una 🔱 obtenida en una tirada de Aguante se puede usar para hallar la manera de que el personaje y sus aliados reduzcan la dificultad de futuras tiradas contra la misma amenaza, mientras que un ⊕ permite recuperar 3 de Tensión para reflejar la determinación del personaje a superar de algún modo la adversidad.

El DJ puede gastar una 🏵 generada en una tirada de Aguante para intensificar el malestar del personaje e infligirle penalizaciones a tiradas posteriores. Una ▽ puede utilizarse para que el personaje sucumba a las condiciones extremas y sufra una Herida, quizá incluso una herida crítica menor.

ALERTA (VOLUNTAD)

En momentos de incertidumbre, los individuos que se mantienen alerta están constantemente preparados para enfrentarse a cualquier desafío y tienen muchas más probabilidades de triunfar que quienes se limitan a reaccionar a las circunstancias. Esta clase de preparación requiere disciplina mental y la capacidad de tomar decisiones al instante cuando se produce una catástrofe o suceso inesperado.

Los personajes que deben permanecer alerta en todo momento debido a la naturaleza de su estilo de vida suelen tener una buena puntuación en esta habilidad. Aquí se incluyen habitantes de entornos hostiles (ya sean junglas urbanas o peligrosas tierras salvajes) y soldados profesionales. Esta habilidad suele estar asociada a un alto grado de seguridad en uno mismo.

- En situaciones de combate, cuando un personaje no ha tenido tiempo de prepararse pacientemente para un enfrentamiento, la Alerta se utiliza para calcular la iniciativa.
- La Alerta representa lo meticuloso que es un personaje a la hora de pertrecharse para crisis imprevistas. Siempre que no esté claro si el personaje dispone de un artículo de equipo de poco tamaño y valor, puede realizarse una tirada de Alerta para confirmar su presencia en el inventario.

La dificultad de una tirada de Alerta suele verse modificada por las probabilidades de que ocurra el incidente en cuestión. Por ejemplo, un personaje podría estar preparado para una emboscada al atravesar un callejón oscuro, pero es improbable que espere que se produzca un terremoto en plena noche. Una mala tirada puede hacer que el personaje sea incapaz de actuar durante unos segundos mientras su mente trata de adaptarse a la situación.

Cuando se calcula la iniciativa, todos los ✲ suelen emplearse como parte del cómputo total. En otras situaciones en las que esta tirada tenga especial relevancia, los ✲ excedentes pueden indicar que el personaje estaba sobradamente preparado para ese tipo de conflicto y podría disponer de algún recurso importante.

Los personajes pueden gastar las 🕭 de una tirada de Alerta para advertir un factor del entorno que pueda desempeñar un papel crítico en la escena. Podría ser un parapeto que ofrezca una excelente cobertura, una ruta de escape muy conveniente o algo que pueda utilizarse para distraer a un enemigo. Gastar un ⊛ permite al personaje llevar a cabo 1 maniobra adicional durante el primer asalto de un combate, gracias a que su agudo sentido de la observación le ha prevenido de la situación antes de que se produzca. Para más información consulta la página 200; pero recuerda que un personaje no puede efectuar más de 2 maniobras en su turno.

El DJ puede gastar una ۞ generada en una tirada de Alerta para hacer que el personaje pase por alto un detalle importante sobre la situación o el entorno, desaprovechando con ello una posible ventaja. También puede gastar una ▽ para que el personaje no pueda realizar nada más que 1 sola maniobra durante el primer asalto de un combate.

ASTRONAVEGACIÓN (INTELECTO)

Hay miles de millones de estrellas en la galaxia, y la posición relativa de todas ellas cambia de manera constante. Muchas de ellas están orbitadas por planetas y cuerpos celestes de menor tamaño. También existen infinidad de nebulosas y otras anomalías astronómicas. Para viajar a través de la galaxia se requiere una mínima comprensión de su organización y composición. Asimismo, es necesario disponer de una computadora de navegación actualizada con la fecha actual y los movimientos relativos de todos estos cuerpos. La Astronavegación representa la capacidad del personaje para emplear su conocimiento de la galaxia con objeto de programar de manera eficaz las coordenadas de un salto al hiperespacio.



- Siempre que un personaje desee programar una computadora de navegación para efectuar un salto hiperespacial, debe utilizar su Astronavegación.
- Esta habilidad también incluye la familiaridad básica del personaje con la geografía galáctica. Se puede hacer una tirada de Astronavegación cada vez que un personaje se pregunte cuáles son los planetas y sistemas más próximos.
- En caso de que los personajes entren en un sistema desconocido, pueden utilizar una computadora de navegación y la habilidad de Astronavegación para identificar su posición.
- La Astronavegación refleja la familiaridad con las rutas hiperespaciales de la galaxia y los tipos de naves y comercios que pueden encontrarse habitualmente en ellas.

La dificultad de un salto hiperespacial depende de la zona de destino y de la distancia que se pretende recorrer. Viajar a un sistema cercano por una ruta muy conocida suele requerir una **tirada Fácil (◆)**, pero esta dificultad aumenta en base a la precisión de los datos de navegación y otros factores. Para saber más sobre el viaje a través del hiperespacio, consulta la página 246.

Los ✲ adicionales por encima de los necesarios para calcular un salto al hiperespacio pueden utilizarse para fijar el destino con mayor exactitud. Mientras que un solo ✲ neto permite alcanzar el destino sin incidentes, con Éxitos de más se puede situar la nave directamente en la órbita del planeta objetivo. Por otro lado, el personaje puede utilizar ✲ sobrantes para reducir el tiempo que se tarda en completar los cálculos si hay prisa.

Las obtenidas en una tirada de Astronavegación se usan normalmente para reducir la duración del viaje. Si se emprende una travesía prolongada, pueden servir para identificar las escalas más convenientes en la ruta, paradas óptimas para repostar o realizar transacciones adicionales que ayuden a costear los gastos del viaje. Se puede gastar un ⊕ para completar los cálculos de astronavegación en el mínimo tiempo posible, o bien para reducir considerablemente la duración del viaje. También podría descubrirse un dato sumamente valioso que no se conocía, como por ejemplo una ruta de viaje alternativa más apropiada.

De igual modo, las generadas en una tirada de Astronavegación pueden mermar la precisión o aumentar la duración del viaje a través del hiperespacio, o simplemente hacer que un personaje pase por alto detalles importantes al analizar rutas hiperespaciales o mapas galácticos. Pueden gastarse ▽ de la misma manera pero con un efecto mucho mayor, o también para que ocurra un percance verdaderamente espantoso, como salir del hiperespacio y aparecer justo en la trayectoria de un asteroide.

ATLETISMO (FORTALEZA)

Los PJ llevan vidas dramáticas señaladas por constantes enfrentamientos físicos. A menudo estos conflictos presentan la forma de un enemigo armado con un bláster, pero otras veces puede tratarse de escalar una montaña, atravesar a nado un río o salvar un abismo de un salto. Todas estas acciones se enmarcan dentro de la habilidad Atletismo, que es una medida de la forma física y el entrenamiento gimnástico del personaje. Aquellas personas que siguen activamente un régimen de entrenamiento físico, como atletas profesionales y fanáticos de la supervivencia, tendrán seguramente un alto rango en Atletismo.

- Todas las formas de escalada, incluido el descenso controlado o balancearse agarrado a una soga, entran dentro del ámbito de esta habilidad. La dificultad de estas tareas se calcula en función de la superficie y las condiciones climáticas que se dan durante los intentos.
- Los personajes que intentan nadar en condiciones adversas deben hacer una tirada de Atletismo. El reto general que supone el intento de natación depende del estado del medio (oleaje, corriente y mareas).
- La capacidad de saltos horizontales y verticales de un personaje se determina con sendas tiradas de Atletismo. Las condiciones gravitatorias y la distancia requerida son factores que afectan a la dificultad.
- Todos los personajes pueden correr, pero hacerlo a máxima velocidad o durante periodos de tiempo prolongados puede requerir una tirada de Atletismo.

La dificultad de una tirada de Atletismo depende de la intensidad de la tarea y de las condiciones en las que se lleva a cabo. Para realizar una tarea rutinaria en circunstancias normales nunca debería exigirse una tirada. Desafíos mayores, como saltar una longitud superior a la propia altura o permanecer a flote durante varias horas, imponen tantos ◆ como la dificultad equivalente de la tarea. Las condiciones adversas (lluvia intensa, vientos fuertes o una persecución encarnizada) pueden añadir a la reserva uno o varios ■. Una combinación de todos estos factores puede complicar de manera significativa una tirada. Si las condiciones son extremas (vientos de fuerza huracanada o superficies cubiertas de aceite) o se pretende realizar una proeza sobrehumana, puede ser necesario añadir uno o varios ⬢.

Los ✲ sobrantes en una tirada de Atletismo superada con éxito pueden reducir el tiempo necesario o aumentar la distancia recorrida al realizar la acción.

Si un PJ saca en una tirada de Atletismo, recibe 1 maniobra adicional en su turno que solamente puede utilizar para moverse o llevar a cabo algún tipo de actividad física. Para más información, consulta la página 200, y recuerda que un personaje sólo puede realizar un máximo de 2 maniobras en su turno. Las Ventajas también pueden añadir □ adicionales a otras tiradas de acciones físicas realizadas por los aliados en ese mismo turno, o bien a tiradas de acciones físicas que el personaje lleve a cabo más adelante.

Los resultados de ⊕ en una tirada superada de Atletismo deberían propiciar un éxito verdaderamente impresionante; en vez de apartar una roca, quizá el personaje consiga alzarla en peso y arrojarla lejos, y en lugar de agarrarse al borde de una plataforma flotante, podría aprovechar el ímpetu del salto para hacer una pirueta y aterrizar sobre ella en perfecto equilibrio.

Dado que el Atletismo suele utilizarse para efectuar acciones físicas, los resultados de y ▽ deberían imponer penalizaciones físicas. Un número reducido de puede hacer que el personaje sufra Tensión, pero si se obtienen suficientes de estos símbolos quizá el personaje tropiece y se caiga, o peor aún, sufra torceduras y magulladuras que le provoquen una Herida. Un símbolo de ▽ podría incluso causarle una herida crítica, determinada al azar o escogida por el DJ según el tipo de actividad realizada.

CALLEJEO (ASTUCIA)

La vida en los confines de la galaxia (y en las zonas más sórdidas de los planetas del Núcleo) está llena de desaprensivos. No se puede confiar en casi ningún desconocido, y hasta un amigo puede traicionarte por un módico precio. Quienes logran sobrevivir en esta clase de entornos pronto aprenden a reconocer las señales que advierten de peligros u oportunidades. Saber adónde acudir en busca de ayuda cuando las cosas se ponen feas puede ser igual de importante que saber cómo evitar una confrontación abocada al fracaso.

La habilidad Callejeo representa la sabiduría que se adquiere tras una vida llena de experiencias de este tipo. Unos pocos individuos aprenden a identificar estas señales y desarrollan un sexto sentido fijándose y relacionándose con gente acostumbrada a esta vida tan dura; pero la mayoría escarmientan por las malas. Si un personaje aspira a llegar lejos en el complejo entramado del submundo criminal, debe aprender a hablar su idioma y reconocer el papel de los implicados.

- Si un personaje necesita encontrar un comerciante especializado en artículos de procedencia dudosa o servicios ilícitos, puede localizarlo superando una tirada de Callejeo.
- El Callejeo representa el instinto del personaje para reconocer indicios sutiles en el habla y la actitud de quienes operan fuera de las estructuras legales. Se puede utilizar para captar referencias veladas en una conversación.
- Al tratar con criminales y demás elementos de los bajos fondos, el Callejeo permite saber cómo dirigirse a ellos y entablar una conversación sin parecer una amenaza.

Por norma general, la habilidad de conocimientos Bajos fondos proporciona información y hechos específicos sobre delincuentes y otros aspectos del submundo criminal, mientras que el Callejeo determina cómo utilizar de manera eficiente esa información y cómo desenvolverse en *cualquier* entorno delictivo. Los ✲ sobrantes en una tirada de Callejeo superada pueden utilizarse para reducir el tiempo o los recursos que se necesitan para procurarse el artículo, servicio o información buscada.

Una puede desvelar rumores adicionales o fuentes alternativas para encontrar lo que se busca. Un proporciona al personaje un contacto semipermanente en las calles, alguien a quien poder acudir en busca de información con cierta regularidad y una mínima garantía de confianza.

El DJ puede gastar una obtenida en una tirada de Callejeo para sesgar la información recabada con detalles erróneos, representando con ello la naturaleza mudable de la información que se transmite de boca en boca en las calles. Se puede gastar una para que el personaje revele inadvertidamente algún detalle sobre sí mismo o sobre la información que busca, detalle que podría llegar a oídos de un enemigo.

CARISMA (PRESENCIA)

Un personaje con una sonrisa cautivadora y un pico de oro puede recorrer toda la galaxia aprovechándose de la amabilidad ajena. Un individuo con Carisma es capaz de lanzar el cumplido más apropiado a un objetivo tras descifrar su condición social y cultural. Es preciso señalar que el uso de esta habilidad requiere que el personaje se muestre un tanto sincero en sus declaraciones; la adulación flagrante sin ningún ápice de verosimilitud es más propia de la habilidad Engaño (para más información, consulta la sección **Interacciones entre habilidades sociales** en la página 115). Los políticos, vendedores y timadores destacan por su Carisma.

- Recurrir a la adulación, el flirteo y la oratoria para persuadir a alguien de que haga una excepción en sus prácticas habituales es un uso típico del Carisma.
- Apelar al buen fondo del objetivo (aun cuando no lo tenga) suele requerir el uso del Carisma. Esta clase de peticiones a menudo implican que el objetivo se tome alguna molestia para ayudar a los personajes sin esperar ninguna compensación a cambio.
- Para la mayoría de las especies, los intentos de seducción se resuelven con el Carisma; pero cuando el interés se finge por completo, suele ser más apropiado el Engaño.

Normalmente el Carisma se utiliza con tiradas enfrentadas a la Presencia y la Frialdad del objetivo, excepto cuando el PJ intenta persuadir a grupos numerosos, en cuyo caso suele fijarse una dificultad. Como es lógico, también pueden aplicarse modificadores por circunstancia en función de la indumentaria del personaje, la especie a la que pertenece y otras características. Si el resultado deseado es contrario a los intereses del objetivo, puede añadirse 1 dado de Dificultad adicional.

Cuando el personaje intenta encandilar a múltiples individuos, o si el objetivo tiene alguna predisposición favorable o desfavorable hacia el personaje, éste no realiza una tirada enfrentada; en vez de eso, la dificultad se determina con arreglo al número de objetivos y a su disposición. Un gentío numeroso o un grupo que de entrada se opone al resultado pretendido por el personaje requieren una tirada más difícil, pero para camelarse a quienes ya se muestran favorables hacia el personaje apenas se añaden dados de Dificultad (si es que se añade alguno).

Los ✲ que sobran tras superar con éxito una tirada de Carisma pueden usarse para prolongar durante varias escenas adicionales el apoyo prestado por el objetivo. Cada Éxito gastado de esta manera garantiza la voluntad de ayudar del objetivo para una escena más.

Se pueden utilizar para afectar a un número inesperado de sujetos por encima de los pretendidos. Pueden ser espectadores, transeúntes y otros individuos que no estén involucrados de forma directa en la escena, pero que podrían prestar ayuda al personaje de otro modo. Con , el jugador puede designar un PNJ objetivo y convertirlo en un personaje recurrente con inclinaciones favorables hacia su personaje. Este individuo no tiene por qué unirse al grupo del PJ, pero quizá le ofrezca mejores precios para comprarle artículos robados o haga la vista gorda ante ciertos cargos legales.

 y , por el contrario, perjudicarán la imagen del personaje ante quienes intenta meterse en el bolsillo. Se pueden gastar Amenazas para reducir el número de personas influidas por el personaje, o para que los objetivos afectados reaccionen negativamente. El DJ puede gastar para volver a un solo PNJ contra el personaje y convertirlo en un adversario menor con carácter recurrente.

COACCIÓN (VOLUNTAD)

Algunas personas creen que el único modo de hacerse respetar es el miedo. Otras sólo respetan a quienes temen. Cuando un personaje trata de someter a otro mediante amenazas o intimidación física, debe utilizar la Coacción. Para saber más sobre esto, consulta la sección **Interacciones entre habilidades sociales** (página 115). Los sith, dictadores militares y señores del crimen organizado destacan por su capacidad para coaccionar a sus seguidores.

- Siempre que un personaje profiere una amenaza, tanto si es verbal como si va acompañada de acciones hostiles, está utilizando la Coacción contra su objetivo. Basta con una amenaza velada, como señalar o hacer un gesto en dirección a un arma, para hacer una tirada de Coacción.
- Si el personaje trata de interrogar o persuadir a un objetivo al que retiene físicamente, debe realizar una tirada de Coacción.
- Todo acto de tortura física requiere siempre una tirada de Coacción. Lógicamente, la violencia física también puede causar Heridas o Tensión al sujeto; estas consecuencias se dan de forma independiente al uso de la Coacción.

La Coacción se utiliza con una tirada enfrentada a la Voluntad o la Disciplina del objetivo. Ciertos modificadores situacionales, como el grado de indefensión del sujeto o la intensidad de la amenaza del personaje, pueden afectar significativamente a la reserva de dados. Tratar de persuadir al objetivo para que traicione sus creencias más firmes siempre debería añadir 1 dado de Dificultad a la reserva.



Si el personaje pretende amedrentar a múltiples individuos, o si el objetivo ya se siente intimidado por el personaje, éste no necesita realizar una tirada enfrentada; en vez de eso, la dificultad de la tirada se determina en relación al número de objetivos y a su disposición. Un gentío numeroso o un grupo más propenso a oponerse a una autoridad forzosa requieren una tirada más difícil, pero para intimidar a quienes ya se muestran atemorizados por el personaje apenas se añaden dados de Dificultad (si es que se añade alguno).

Los ✲ sobrantes en una tirada de Coacción pueden usarse para causar Tensión al objetivo en una proporción de 1 de Tensión por cada ✲ ✲.

Gastando , el personaje puede afectar a un número inesperado de sujetos por encima de los pretendidos. Pueden ser espectadores, transeúntes y otros individuos que no estén involucrados de forma directa en la escena, pero que podrían sentirse intimidados por el personaje si han presenciado su intento de Coacción. Con , el personaje puede doblegar por completo la voluntad del objetivo, cuya actitud pasa a ser la de un aliado subyugado por el personaje en lugar de un oponente. Este seguidor recién adquirido puede ser presionado para obtener más información, recursos o incluso un espía infiltrado en las filas de un antiguo enemigo. No obstante, si se descubre la traición, esta lealtad forzada puede no ser permanente.

La intimidación y las tácticas represivas sólo son tan eficaces como la fuerza y la ideología que las respaldan. El DJ puede gastar y para determinar el resultado del intento de Coacción de un personaje. Las adicionales pueden representar un resentimiento creciente hacia el personaje que ha intimidado al sujeto. Tanto si el intento de Coacción tiene éxito como si fracasa, es muy posible que el objetivo desarrolle cierta animadversión hacia el personaje por la vejación sufrida. Las , por otro lado, se pueden gastar para reflejar un desliz del personaje que revela al objetivo algo importante sobre sus objetivos y motivaciones. Por ejemplo, un personaje que intente amedrentar a un objetivo para que le proporcione los códigos de seguridad de una ruta de transporte hutt podría desvelar involuntariamente cualquier información relacionada con el cargamento que pretende pasar de contrabando por el espacio hutt.

COMPUTADORAS (INTELECTO)

La galaxia apenas se sostendría sin la constante asistencia de las computadoras. En todas partes se utilizan infinidad de dispositivos interconectados y coordinados por computadoras y cerebros electrónicos. Los expertos en computadoras a veces pueden explotar estos recursos, o quizá conozcan el mejor modo de eludir sistemas computerizados. Aunque no se percaten de ello, muchas personas dependen en tal medida de las computadoras que los más avezados en su uso pueden cometer crímenes sin que sus víctimas se enteren. Incluso utilizar la HoloRed para la comunicación o el ocio requiere el uso de computadoras, sobre todo cuando hay alguien interfiriendo el sistema. Esta habilidad también abarca la reparación de computadoras dañadas, las acciones defensivas realizadas contra intrusiones en los sistemas y el mantenimiento de rutina necesario para el correcto funcionamiento de programas y droides.

- Todo intento de abrir una puerta electrónica, controlar un ascensor o eludir un sistema de seguridad conlleva un uso de la habilidad Computadoras.

- Para consultar los expedientes de un sujeto, sobre todo si están cifrados, se requiere una tirada de Computadoras que permita sortear las medidas de seguridad e interpretar el formato del material y sus posibles vínculos externos.
- Investigar la intrusión de un pirata informático en un sistema computerizado precisa de una tirada de Computadoras para identificar los archivos que ha abierto o modificado.
- Cualquier tentativa de alterar la programación de un droide o acceder a sus archivos de memoria requiere que el personaje haga una tirada de Computadoras.
- Los personajes deben realizar una tirada de Computadoras para recuperar datos de un sistema que haya sufrido daños físicos.

La dificultad de una tirada de Computadoras se calcula en base a las defensas presentes en el sistema y a su grado de sofisticación contra intrusiones. Piratear las computadoras de una cafetería para alterar una transacción puede ser pan comido, pero un puesto avanzado militar estará muy bien preparado contra ataques de piratas informáticos. En general, cuanto más importante sea el material protegido por el sistema, más difícil debe resultar vencer sus defensas.

Pueden gastarse ✲ adicionales para reducir el tiempo que se tarda en completar la acción emprendida. Normalmente esto representa la familiaridad del personaje con el sistema manipulado.

🙭 puede proporcionar información adicional sobre el sistema. Quizá el personaje descubra más recursos que pueda usar en su beneficio, el diario personal del propietario o la presencia de defensas ocultas. Una vez descubiertos estos sistemas, el personaje puede tratar de acceder a ellos con posteriores tiradas de Computadoras. Se puede gastar ⊕ para camuflar las acciones que el personaje ha realizado al piratear el sistema. Cada ⊕ gastado de esta manera añade ⬢ a las tiradas de Computadoras que hagan otros piratas informáticos para identificar las operaciones del personaje.

El DJ puede gastar las ۞ obtenidas en una tirada de Computadoras para reflejar que el personaje ha pifiado su intento por ocultar su presencia en el sistema. Los protocolos de seguridad han detectado la intrusión, y otros piratas informáticos que busquen pruebas de sus acciones en el sistema pueden añadir ■ a sus tiradas por cada ۞ generada en la tirada de Computadoras inicial del personaje.

El DJ puede gastar ▽ para argumentar que el personaje ha dejado información rastreable de su propio sistema en la computadora que ha tratado de piratear. Por cada ▽ generada en la tirada de Computadoras del personaje, el DJ puede añadir ■ a futuras tiradas de Computadoras en las que un PNJ utilice el sistema manipulado para piratear la propia computadora del personaje.

COORDINACIÓN (AGILIDAD)

Cuando un personaje necesita colarse en algún sitio sin ser visto, a menudo tiene que mantener el equilibrio sobre una superficie inestable, colarse por una abertura estrecha o realizar una caída controlada desde una altura peligrosa. Sortear este tipo de obstáculos requiere un tremendo sentido del equilibrio y un alto grado de flexibilidad. Pese a que ambas aptitudes dependen en gran medida de las características naturales de la persona, pueden desarrollarse mediante la práctica y el ejercicio.

Siempre que un personaje deba contorsionar su cuerpo de forma inusual, se utiliza la Coordinación para calcular su reserva de dados. Cabe señalar que algunas especies son intrínsecamente más flexibles que las demás. Cuando éste es el caso, tal beneficio se menciona en la descripción de la especie.

Muchos artistas, mercenarios y ladrones son famosos por su agilidad y elegancia natural. Para algunos, sus vidas dependen con frecuencia de su pericia en esta habilidad. Otros la consideran un complemento valioso para sus otras aptitudes.

- Un personaje puede intentar reducir el daño sufrido en una caída realizando una acción de Coordinación para aterrizar de pie y rodar por el suelo inmediatamente. Para saber más sobre este uso de la habilidad, consulta la sección **Caídas** en la página 214.
- Caminar por una superficie estrecha, como una viga o una tubería delgada, requiere tener un gran sentido del equilibrio y superar una tirada de Coordinación.
- Los personajes pueden usar esta habilidad para zafarse de ataduras, retorciendo sus extremidades en ángulos imposibles a fin de liberarse de ellas.
- Para arrastrarse por los recodos de un canal de desagüe, conducto de ventilación o rampa de desperdicios puede ser necesaria una tirada de Coordinación que permita al personaje evitar caídas repentinas (o peor aún, quedarse atascado).

Todo ✲ que sobre después de haber superado una tirada de Coordinación puede gastarse para aumentar la distancia recorrida con la acción, o bien para reducir el tiempo que se necesita para completarla. Cada ✲ gastado de esta manera aumenta la distancia recorrida en una cuarta parte del total (hasta un máximo de ✲ ✲ ✲ ✲).

Se pueden gastar 🙭 🙭 de una tirada de Coordinación para proporcionar al personaje 1 maniobra adicional durante el transcurso de su turno. Sin embargo, durante un encuentro cada personaje sólo puede llevar a cabo 2 maniobras por turno. Un ⊕ en una de estas tiradas permite completar la tarea con resultados verdaderamente impresionantes, ya sea con alguna virguería narrativa o con beneficios adicionales mientras se lleva a cabo. Por ejemplo, en vez de caminar sobre una cuerda para cruzar un abismo, el personaje podría cortar la cuerda y balancearse al otro lado, impidiendo así que otros lo sigan.

Para representar que un personaje se lastima a causa de un mal uso de su Coordinación, el DJ puede gastar las ۞ generadas en la tirada para que el personaje pierda su maniobra gratuita durante tantos asaltos como ۞ obtenidas. ▽ indica que el personaje ha sufrido un aparatoso accidente, y podría sufrir una Herida o perder un objeto esencial de su inventario personal.

DISCIPLINA (VOLUNTAD)

No existe límite a los horrores que moran en la inmensidad de la galaxia. Algunos, como el rancor, el wampa y el dragón krayt, son criaturas naturales cuya espeluznante ferocidad es fruto de su hábitat. Otras, como las abominaciones sith o la Estrella de la Muerte, son creaciones engendradas por formas de vida inteligentes cuyo propósito no es otro que sembrar el terror y la destrucción. Durante el transcurso de sus aventuras, los personajes pueden toparse con criaturas que traten de descuartizarlos o devorarlos. Su capacidad para mantener la compostura y reaccionar de un modo eficaz se define por su puntuación de Disciplina. Esta habilidad representa la preparación del personaje para sobreponerse a sus instintos biológicos y hacer frente a cosas que podrían infundir un pánico absoluto en personas con menos entereza.

La Disciplina de un personaje le permite sobreponerse al engaño y las amenazas ajenas. Se utiliza para resistirse al Liderazgo, la Coacción y el Engaño. Para más información, consulta la sección **Interacciones entre habilidades sociales** (página 115).



La Disciplina desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los poderes de la Fuerza. En el **Capítulo VIII: La Fuerza** se ofrece una explicación más detallada de este uso de la habilidad.

- Si un personaje se ve expuesto a fuego intenso durante un tiroteo, puede tener que superar una tirada de Disciplina para poder actuar con normalidad.
- La capacidad del personaje para enfrentarse a una criatura aterradora en vez de huir está gobernada por la Disciplina.
- En ocasiones, un contacto de negocios podría ofrecer a un personaje un trato demasiado bueno para ser cierto. La capacidad para resistirse a una tentación de este tipo se basa en la Disciplina.
- Saber distinguir entre realidad y ficción para averiguar cuándo está mintiendo alguien (y no dejarse influenciar por tales mentiras) es un uso muy habitual de la Disciplina.

La Disciplina suele utilizarse en oposición a las acciones de otros (cuando no hay tirada), por lo que no siempre es posible generar ✲ excedentes. Si se da el caso y se dispone de ✲ adicionales, se puede gastar uno de ellos para rebajar un ⬢ a ◆ en la siguiente acción del personaje.

Los resultados de ❨❩ de una tirada de Disciplina pueden invertirse en revelaciones adicionales sobre la situación. Quizá el personaje descubra una vulnerabilidad particular en un enemigo aparentemente invencible, o un patrón inusual en el fuego de contención enemigo que le brinda una ocasión para saltar fuera de su cobertura. Con frecuencia basta con ver a un aliado arrostrando valerosamente un peligro sin titubear ni desviar la mirada para recibir una inyección de moral. Puede gastarse un ⊕ obtenido en la tirada de Disciplina para añadir □ a todas las tiradas de Disciplina que hagan los aliados del personaje durante el siguiente asalto.

El DJ puede gastar las ۞ generadas en una tirada de Disciplina para mermar la determinación del personaje, por ejemplo imponiéndole una penalización a las próximas acciones que realice en circunstancias difíciles. ▽ puede gastarse para abrumar completamente al PJ; en estas situaciones, el personaje no puede realizar nada más que 1 sola maniobra durante el siguiente asalto de combate.

ENGAÑO (ASTUCIA)

A veces un personaje necesita persuadir a alguien para que actúe de un modo concreto pero carece de argumentos para convencerle. En estos casos quizá se precise un cierto grado de flexibilidad moral. Tanto si el personaje trata de conseguir que alguien efectúe una compra, le haga un favor o sencillamente se marche a otra parte, un embuste oportuno y convincente puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso. Cuando la mentira juega un papel fundamental en un intento de persuasión, el personaje emplea la habilidad Engaño. Timadores, infiltrados y numerosos diplomáticos y mercaderes sin escrúpulos son maestros del Engaño. Muchos individuos ajenos a estos oficios también hacen uso de esta habilidad, pero raras veces es un aspecto central de su desarrollo.

JUEGOS DE AZAR: FRIALDAD Y ENGAÑO

En **Al Filo del Imperio**, es muy probable que los PJ acaben participando en algún juego de azar, ya sea como pasatiempo, para ganarse algunos créditos o por necesidades de la trama. Existen infinidad de juegos de este tipo, pero casi todos los de naturaleza competitiva implican un cierto componente de faroleo. Por tanto, a menos que se disponga de reglas más detalladas para un tipo concreto de juego de azar, estas situaciones pueden resolverse con una **tirada competitiva Media (◇◇) de Frialdad o de Engaño** por cada uno de los personajes que estén jugando la partida (se utiliza la Frialdad para jugar según las reglas, y el Engaño para marcarse un farol o emplear alguna treta ingeniosa). Cada personaje debe apostar una suma de dinero, y el vencedor de la tirada se lleva todo el bote. Si no hay vencedor, el bote se suma al de la siguiente ronda.

En estas tiradas se pueden gastar ◈ y ⚙ para obtener la ventaja de cara a rondas posteriores, o para representar manos fuertes o flojas durante la ronda actual. Un personaje puede usar ◈ para reducir la cantidad de su propia apuesta o incrementar la apuesta de un oponente hasta la mitad de su cantidad original, lo que refleja su habilidad para minimizar pérdidas o engañar al oponente para que suba su apuesta. También se puede gastar ◈◈ para añadir ■ a su tirada en el siguiente asalto. ⚙ puede causar Tensión como de costumbre, y ⚙⚙ puede penalizar al personaje con ■ durante el asalto posterior. ⊕ puede gastarse del mismo modo que ◈ para subir o bajar apuestas; sin embargo, si se utiliza de esta manera, la suma aumentada o disminuida es igual al doble de la cantidad original (en lugar de la mitad).

Los personajes también pueden utilizar la habilidad Actividad criminal para la tirada si quieren hacer trampas. Esta tirada se resuelve con normalidad, pero si se obtiene algún resultado de ▽, los demás jugadores pillan al personaje con las manos en la masa. Esto puede tener consecuencias muy desafortunadas.

Todo engaño depende de las impresiones del individuo al que se intenta embaucar. Esta habilidad suele enfrentarse a la Disciplina del objetivo. Para más información, consulta la sección **Interacciones entre habilidades sociales** (página 115). Si el personaje pretende engañar a múltiples individuos, o si el objetivo ya cree que el personaje es de fiar, éste no necesita realizar una tirada enfrentada; en vez de eso, la dificultad de la tirada se determina en relación al número de objetivos o a su disposición (o ambas cosas). Un gentío numeroso o un grupo que no tenga motivos para fiarse del personaje requieren una tirada más difícil, pero para mentir a quienes ya han sido embaucados por el personaje se puede imponer una dificultad aún menor.

- Si el personaje desea confundir a un comprador o vendedor acerca del valor de un artículo para ajustar en su provecho el importe de la transacción, ha de usar el Engaño.
- Siempre que el personaje intente distraer a un enemigo valiéndose del ingenio, incluso en el contexto de una confrontación física, puede utilizar esta habilidad.
- Si lo están persiguiendo, el PJ puede emplear el Engaño para dejar un rastro falso con la esperanza de despistar a su perseguidor y disponer así de tiempo suficiente para escapar.

Los ✲ que sobren tras superar una tirada de Engaño pueden gastarse para prolongar la duración de su efecto. Esto proporciona al personaje tiempo de sobra para abandonar el planeta antes de que se desvele la mentira, o incluso puede evitar que el objetivo descubra el fraude y sea más vulnerable a futuros engaños.

Se puede usar ◈ para disparar el valor de los bienes y servicios procurados mediante el engaño (el objetivo considera que las condiciones son justas). Gastar ⊕ convence al objetivo de que el personaje es un tipo de confianza, hasta tal punto que todas las tiradas de Engaño realizadas para embaucarle en el futuro no serán enfrentadas, sino que tendrán una dificultad fija que dependerá de la naturaleza del engaño.

Sacar ⚙ en una tirada de Engaño revela parte de la mentira. Puede que el objetivo se percate de que lo han engañado, pero no sea capaz de discernir cuánto había de falso en la interacción, por lo que a partir de este momento ya no se fiará del personaje. ▽ puede representar un ejemplo más extremo de esta reacción; el objetivo no sólo desconfía del personaje, sino que además correrá la voz de sus mentiras y empañará su reputación entre un pequeño colectivo de individuos. Además de esto, el objetivo podría darse cuenta de que lo están intentando embaucar y trataría de darle la vuelta a la situación en su beneficio, posiblemente tratando de ofrecer información falsa. O puede que el objetivo le siga la corriente al personaje y le acabe endilgando artículos defectuosos.

FRIALDAD (PRESENCIA)

La vida en las fronteras del Imperio se ve continuamente amenazada por una variedad interminable de peligros. La capacidad de mantener la calma y pensar con claridad cuando la vida de uno está en juego puede ser esencial para sobrevivir al constante embate de nuevas amenazas. Permaneciendo centrado emocionalmente, el personaje tiene más probabilidades de asignar prioridades de manera eficiente y solucionar los problemas más acuciantes en primer lugar. Estos personajes también están mejor capacitados para recordar sus objetivos y centrarse en su consecución, escudándose contra posibles influencias externas.

En ciertas situaciones de combate, la Frialdad puede usarse para determinar la iniciativa del personaje. Esto se aplica a toda circunstancia para la que el personaje activo disponga de tiempo para prepararse tranquilamente. Para saber más sobre este uso de la Frialdad, consulta la página 199.

La Frialdad de un personaje puede permitirle detectar muchas de las mentiras que surjan en una conversación. Sirve también para resistirse al Carisma y a la Negociación. Para más información, consulta la sección **Interacciones entre habilidades sociales** (página 115).

- A menudo, cuando alguien demuestra una amabilidad excesiva, la verdad se pierde entre sus cumplidos. Un personaje puede utilizar la Frialdad para resistirse a estos trucos y advertir la verdad.

- Si un personaje ha tendido una trampa a un objetivo y apunta cuidadosamente a un enemigo desprevenido, puede usar la Frialdad para determinar su iniciativa. Esto refleja la calma y la paciencia con que espera al momento oportuno para iniciar el enfrentamiento.
- Si hay varios personajes discutiendo con otro en un debate social en el que presentar un argumento en el momento adecuado resulta de vital importancia, puede utilizarse la Frialdad para calcular la iniciativa y representar que ese personaje está mejor preparado.

Casi nunca sobran ✲ en una tirada de Frialdad, ya que por lo general se usan para compensar los que ha sacado el oponente o para determinar la iniciativa (ambas mecánicas tienen en cuenta todos los ✲ obtenidos).

Una ❨❩ obtenida en una tirada de Frialdad se puede gastar para que el personaje tenga una revelación adicional sobre la situación que le ocupa. Quizá advierta una complicación antes de que llegue a perjudicarle, o puede que identifique un objeto que puede usar directamente contra su oponente (un asteroide de rumbo errático durante un duelo espacial, un agente de seguridad situado junto al objetivo de un francotirador o la predilección de un magistrado por un estilo concreto de debate).

Un personaje que obtenga un resultado de ⊛ en una tirada de Frialdad no sólo ha permanecido impasible ante el caos que ha estallado a su alrededor, sino que lo ha aprovechado en su propio beneficio. Por cada ⊛ obtenido en su tirada, el personaje puede recuperar 3 de Tensión.

A veces la situación es tan desesperada que puede abrumar incluso a los individuos más intrépidos. El DJ puede gastar ۞ obtenida en una tirada de Frialdad para que el personaje pase por alto un detalle o suceso de vital importancia. Por ejemplo, si el personaje saca ۞ durante un duelo, quizá estuviera tan concentrado en su objetivo que no haya visto al aliado de su enemigo desenfundando un arma y acercándose por el flanco. Si la situación se pone realmente fea, el personaje puede quedar totalmente desorientado y sufrir un bloqueo mental. El DJ puede gastar cualquier ▽ generada en una tirada de Frialdad para aturdir al personaje durante 1 asalto, completamente abrumado por el caos que le rodea.

LIDERAZGO (PRESENCIA)

Incluso el más formidable de los héroes puede necesitar a veces la ayuda de otros para alcanzar sus metas. Sin duda alguna, hasta los villanos más malvados cuentan con los servicios de legiones de esbirros para perpetrar sus tropelías. La capacidad de liderar a estos compañeros y acólitos puede desempeñar un papel crucial en el éxito o fracaso de cualquier empresa. Pese a que algunos obedecen por puro temor o tentados por la promesa de enormes riquezas, en última instancia la mayoría deciden colaborar con personas que se han ganado su fe y su confianza. La habilidad Liderazgo representa la capacidad del personaje para inspirar esa fidelidad en aquellos con quienes decide interactuar. El éxito de políticos, oficiales militares y señores del crimen depende de su habilidad para liderar a otros.

Esta habilidad es una combinación de la capacidad de tomar decisiones inteligentes, de ser firme y decisivo cuando llega el momento, y de saber infundir lealtad y respeto en los subordinados. Para saber más, consulta la sección **Interacciones entre habilidades sociales** (página 115).

- Si los aliados de un personaje padecen los efectos del miedo (ver página 298), pueden recuperarse y volver a la carga mediante una tirada de Liderazgo.
- Si declama en un local público, el personaje puede usar el Liderazgo para incitar a la muchedumbre a emprender algún tipo de acción (normalmente de naturaleza política).
- Si los secuaces del personaje se han dejado embaucar por la astucia de un oponente, puede volver a ganarse su lealtad hacia su causa superando una tirada de Liderazgo.

La dificultad de una tirada de Liderazgo depende de la complejidad de las órdenes que el personaje trata de impartir y de la inteligencia y profesionalidad de los objetivos a los que pretende liderar. Las órdenes particularmente complejas o los individuos más tozudos o incompetentes añaden más dados de Dificultad de lo normal, mientras que una orden sencilla impartida a un siervo fiel apenas requerirá dados de Dificultad (si es que se usa alguno).

Cuando un personaje ordena a un objetivo que realice una acción y ésta puede ser perjudicial para él, o de algún modo atenta contra su naturaleza o sus intereses, debe hacerse una tirada enfrentada del Liderazgo del personaje contra la Disciplina o la Voluntad del objetivo (dependiendo de la naturaleza específica de la orden dada).

Los ✲ sobrantes de una tirada de Liderazgo pueden utilizarse para prolongar la ayuda del objetivo durante más escenas, o bien para aumentar su eficacia o rendimiento al cumplir la orden impartida.

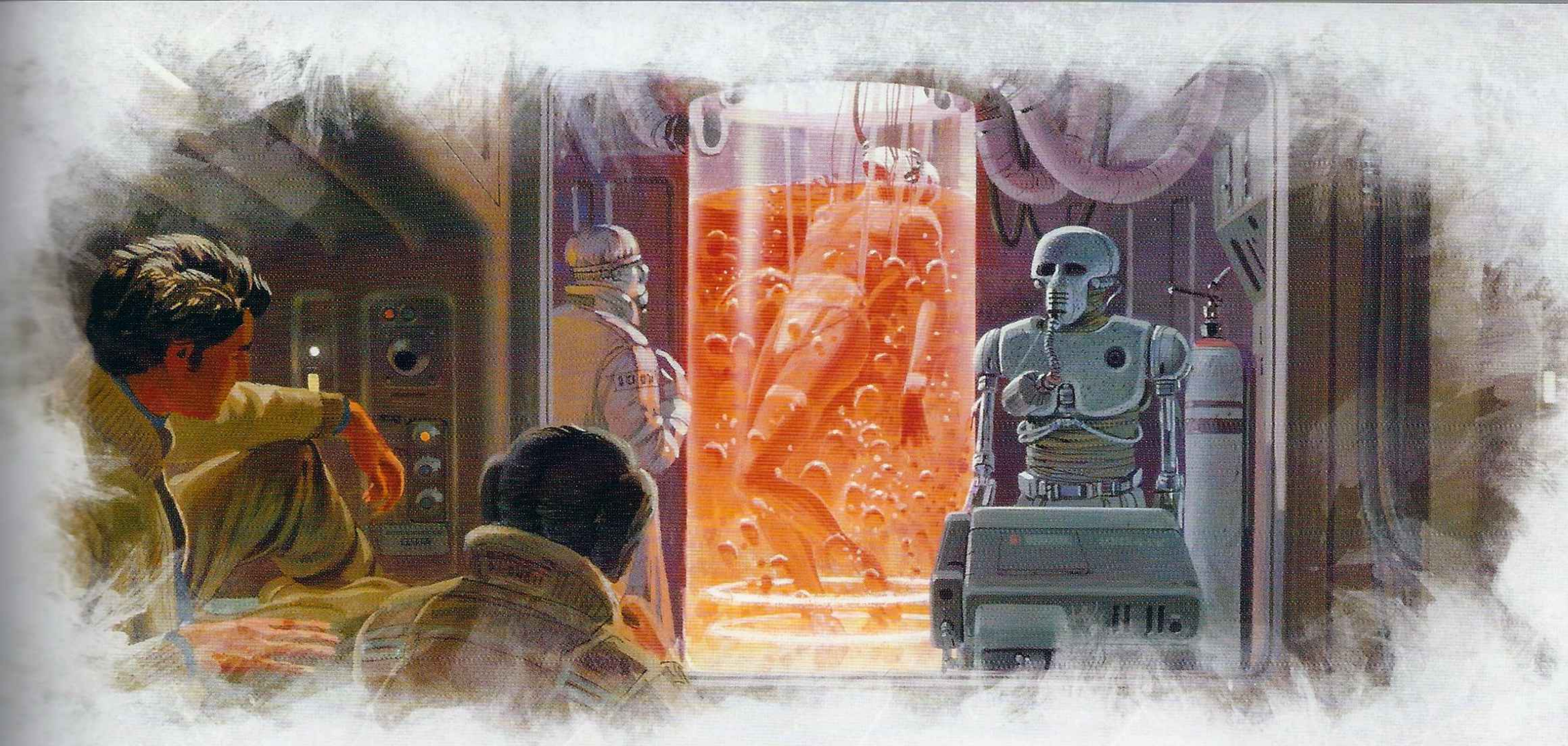
Pueden usarse ❨❩ para afectar a otros sujetos presentes además del objetivo. Con ⊛, el personaje puede optar por hacer que el PNJ objetivo se convierta en un personaje recurrente y decida acompañarle fielmente, quizá incluso unirse a su tripulación y ofrecerle sus servicios como ayudante o edecán.

El DJ puede gastar las ۞ obtenidas en una tirada de Liderazgo para reducir la eficacia de las acciones ordenadas, haciendo que tarden más en completarse o que se cumplan de manera insuficiente. Una ▽ puede utilizarse para menoscabar la autoridad del personaje, perjudicando su capacidad para liderar al objetivo o a quienes hayan presenciado su pobre intento. Si un personaje obtiene varios símbolos de ▽ en una sola tirada de Liderazgo, el objetivo puede convertirse en una espina en su costado, ya sea negándose a cumplir futuras órdenes o incluso volviendo a otros en contra del personaje.

MECÁNICA (INTELECTO)

Viajar por el espacio es muy peligroso. Una avería en el sistema de soporte vital puede hacer que la tripulación desespere por hallar un refugio seguro en el que aterrizar. Un fallo en el motor de hiperimpulso y la nave quedará varada inexorablemente lejos de los astilleros más próximos. Los individuos que aceptan estos riesgos han de depositar una fe extrema en la calidad de sus naves o en las dotes mecánicas de su tripulación. Aun en estos casos en los que la confianza está fundada en el rendimiento del vehículo y un buen programa de mantenimiento, la presencia de un mecánico competente puede ser crucial para la supervivencia de la nave.

Vehículos planetarios y atmosféricos, droides, incluso un fiel bláster pueden averiarse en los momentos más inoportunos. Todos estos dispositivos emplean tecnologías muy



diferentes, pero existen conceptos básicos que todo especialista técnico sabe trasladar de unos a otros. La Mecánica representa la competencia necesaria para cualquiera de estas reparaciones. Esta habilidad es indispensable para los personajes técnicos, pero también resulta útil para pilotos, especialistas en supervivencia y todo aquél que se dedique a viajar por los territorios fronterizos.

- Cualquier dispositivo que sufra daños físicos puede repararse utilizando esta habilidad con las herramientas adecuadas.
- Un personaje puede usar la Mecánica antes de empezar una reparación para identificar las piezas y herramientas que necesitará y evaluar su precio aproximado. Esta información puede ser particularmente útil para un personaje que necesite pagar por unas reparaciones.
- A veces un personaje puede tener acceso a un suministro completo de componentes específicos o aparatos dañados. En tales situaciones, todo intento por construir un dispositivo completamente nuevo depende de la Mecánica.

A discreción del DJ, puede resultar imposible completar una reparación sin las piezas o herramientas necesarias. Por otro lado, el DJ puede preferir aplicar ◆ adicionales para representar apaños provisionales.

Los ✲ que sobren en una tirada de Mecánica superada pueden utilizarse para aumentar la eficacia de la acción. Cada ✲ adicional reduce en un 10–20% el tiempo necesario para completar la tarea.

Las ❨❩ obtenidas en una tirada de Mecánica puede indicar que la reparación es de una calidad excepcional; posiblemente incluso baste para mejorar la calidad original del aparato. Esto puede proporcionar □ para todo uso posterior del objeto en cuestión, o incluso hacer que se considere de calidad superior durante una partida. Sacar un ⊕ en una tirada de Mecánica puede conferir al aparato una función adicional que solamente pueda utilizarse una vez (por ejemplo, un aumento momentáneo de la velocidad o un disparo de blíster más potente). La naturaleza y los detalles concretos de esta función temporal se dejan a discreción del DJ. Es posible que se deban aplicar reglas especiales a las tiradas de Mecánica destinadas a la reparación de vehículos y naves espaciales (ver página 243).

Una ۞ en una tirada de Mecánica puede representar una reparación particularmente chapucera o un arreglo provisional. El DJ puede gastar ۞ para hacer que el aparato o sistema objetivo se averíe poco después de haber resuelto la tirada de Mecánica. ▽ se puede gastar para causar más daños al aparato o sistema objetivo, o para que otros de sus componentes empiecen a fallar.

MEDICINA (INTELECTO)

Con toda seguridad los personajes resultarán heridos a lo largo de sus viajes. Quizá las lesiones menores no precisen de intervención médica, pero las más graves podrían requerir los cuidados de un profesional cualificado. La Medicina refleja esta preparación, y se utiliza para curar desde cortes y magulladuras hasta heridas mortales de necesidad.

- La administración de primeros auxilios básicos, incluido el uso de medpacs, depende de la aptitud del personaje en Medicina. Los medpacs son piadosamente fáciles de usar, pero la dificultad puede aumentar en función de la gravedad de las heridas.
- La capacidad de tratar un envenenamiento (o de causarlo) también entra dentro de esta habilidad. Engloba además el uso de fármacos y drogas.
- Muchos planetas albergan enfermedades infecciosas únicas y toda clase de parásitos. Un especialista médico que haya recorrido la galaxia puede estar familiarizado con los síntomas y tratamientos de muchos de estos síndromes planetarios.
- Los tratamientos más avanzados (cirugía, mejoras cibernéticas y psicoterapia) también pertenecen al ámbito de la Medicina, pero por lo general requieren fármacos adicionales y el instrumental médico adecuado.

La dificultad de la tirada depende del estado de salud actual del objetivo (ver **Tabla 3–2: Dificultad de las tiradas de Medicina**). Si se consigue la tirada, el objetivo recupera



tantas Heridas como el número de Éxitos obtenidos, y tanta Tensión como el número de Ventajas generadas. Es preciso señalar que un personaje sólo puede realizar una tirada de Medicina por semana para ayudar a otro a recuperarse de heridas críticas. También cabe destacar que los droides no se benefician de este uso de la Medicina, pero pueden sustituirla por la Mecánica con las mismas aplicaciones curativas. Si un personaje intenta curarse sus propias heridas, la dificultad de la tirada de Medicina aumenta en ◆◆.

Cada ✲ obtenido en una tirada de Medicina cura normalmente 1 sola Herida, y nunca más que el total de Heridas que tenga actualmente el personaje. Por encima de este máximo, los ✲ adicionales no tienen ningún efecto mecánico, pero pueden representar una asistencia médica especialmente competente.

Una ⟲ generada en una tirada de Medicina puede gastarse para reducir la Tensión del personaje en 1 punto. Sacar ⊕ en una tirada de Medicina para curar una herida crítica también puede sanar Heridas adicionales (y viceversa).

El DJ puede usar ⚙ durante una tirada de Medicina para causar Tensión al objetivo (reflejando con ello el shock provocado por el procedimiento), o bien para prolongar la duración de la intervención. ▽ indica que se ha cometido un terrible error; puede que, sin pretenderlo, el personaje haya infligido más Heridas al intentar sanar una herida crítica.

TABLA 3-2: DIFICULTAD DE LAS TIRADAS DE MEDICINA

Estado de salud	Tirada de Medicina
Las Heridas no superan la mitad del umbral de Heridas	**Fácil (◆)**
Las Heridas superan la mitad del umbral de Heridas	**Media (◆◆)**
Las Heridas superan el umbral de Heridas	**Difícil (◆◆◆)**
Recuperación de herida crítica	Según la gravedad de la herida crítica

NEGOCIACIÓN (PRESENCIA)

A menudo la forma más sencilla de conseguir la colaboración de alguien pasa por ofrecerle exactamente lo que quiere. El arte de la negociación consiste en saber determinar con exactitud en qué medida se puede renunciar a lo que se quiere con tal de obtener un artículo o servicio particular a cambio. A un negociador avezado puede bastarle un sacrificio mínimo para conseguir un servicio sumamente valioso, mientras que un iniciado en el arte de la negociación podría verse forzado a pagar un precio elevadísimo, sobre todo si deja traslucir su desesperación. Esta habilidad es vital para todo el que trate regularmente con bienes de comercio, pero también resulta de gran importancia para aquellos que se ganan la vida alquilando sus servicios.

Los personajes deben aprender a negociar con eficacia si albergan alguna esperanza de saldar sus Obligaciones. La Negociación se enfrenta a la Negociación o la Frialdad del objetivo. Consulta la sección **Interacciones entre habilidades sociales** en la siguiente página para más información.

- Siempre que un personaje desee adquirir bienes o servicios, debe pagar lo que pide el vendedor o utilizar esta habilidad para regatear.
- Si un personaje quiere vender bienes o servicios, el precio final se determina mediante una tirada de Negociación.
- Cuando dos individuos firman un acuerdo o tratado, pueden tener que hacer una tirada enfrentada o competitiva de Negociación. El vencedor de esta tirada se lleva la mejor parte en el intercambio resultante.

La Negociación suele resolverse con una tirada enfrentada a la Frialdad o Negociación del objetivo. También pueden aplicarse modificadores por circunstancia en función de una posible relación anterior entre los personajes implicados y el valor general de los bienes y servicios en cuestión. No es nada habitual que se utilice esta habilidad sin una tirada enfrentada, pero si llega a darse el caso, el DJ debe estimar la dificultad de la tirada basándose en los factores indicados anteriormente.

Los ✲ que excedan los necesarios para superar una tirada de Negociación se pueden utilizar para aumentar el beneficio del personaje en un 5% por cada ✲. También pueden usarse para modificar las condiciones de un acuerdo, de modo que se prolongue la duración de un contrato o se obtengan más artículos por el precio exigido.

Puede gastarse una obtenida en la tirada de Negociación para recibir algún beneficio del objetivo que no esté directamente relacionado con el éxito de la transacción, como alguna concesión si se falla la tirada o un incentivo si se supera. Con , el jugador puede optar por convertir al PNJ objetivo en un cliente o vendedor especializado con carácter regular. Este PNJ podría reservar artículos específicos que puedan interesar al personaje, o proporcionar referencias a otros clientes en lo relativo a la calidad de sus servicios.

Una obtenida en una tirada de Negociación puede gastarse para aumentar el coste de los bienes que el personaje desea adquirir, para reducir el valor de los que trata de vender o para acortar la duración del contrato que intenta negociar. El DJ puede gastar para malograr los objetivos del personaje durante la interacción; puede que reciba imitaciones baratas, cobre dinero falsificado o acceda a términos ajenos al propósito de la negociación.

PERCEPCIÓN (ASTUCIA)

Los personajes deben vigilar cuidadosamente su entorno con frecuencia. Puede haber indicios sutiles que señalen un peligro inminente o alguna ventaja inesperada. La Percepción representa este estado constante y pasivo de atención; así es como el personaje se fija en señales ocultas o pistas sutiles cuando no las busca activamente. Esta habilidad es esencial para todo el que se enfrente al peligro con regularidad, ya sea en las tierras salvajes de un mundo fronterizo o en la jungla urbana de una populosa ciudad.

Cabe destacar que la Percepción abarca todos los sentidos naturales del personaje. Un humano sin mejoras cibernéticas está limitado a cinco; sin embargo, muchas especies alienígenas poseen medios adicionales para percibir el entorno.

- Si un personaje no está prevenido ante posibles trampas o emboscadas, aún tiene la posibilidad de hacer una tirada de Percepción para no verse sorprendido. También se puede enfrentar esta tirada contra la tirada de Sigilo del atacante.

INTERACCIONES ENTRE HABILIDADES SOCIALES

No todos los conflictos se resuelven a base de violencia. De hecho, en muchas ocasiones es más conveniente zanjar pacíficamente una situación problemática.

Cada vez que un personaje intenta convencer a otro para que actúe de un modo específico, debe realizar una tirada para influir en él. Estas tiradas suelen utilizarse para determinar la reacción del objetivo al intento de persuasión. Por lo general se hacen tiradas enfrentadas, excepto cuando el personaje se dirige a un grupo. Si el personaje supera esta tirada, el objetivo acepta su punto de vista (al menos durante el resto de la escena). Si la falla, el objetivo no se deja disuadir por los argumentos expuestos.

Si los personajes han tenido alguna relación previa, puede que se añada ■ o □ a la tirada. Si el objetivo tiene constancia de que el personaje es de fiar, será mucho más propenso a cooperar. Si por el contrario ha traicionado su confianza con anterioridad, la situación podría complicarse mucho más.

En última instancia, las distintas habilidades utilizadas indican el modo en que el personaje trata de manipular a su objetivo. El Carisma engloba todo intento de persuasión para ganarse las simpatías del objetivo. La Coacción representa sus esfuerzos por intimidar a un oponente. El Engaño conlleva mentir al objetivo para que colabore. El Liderazgo refleja el uso de la autoridad, sea real o percibida. La Negociación sirve para convencer a alguien de que coopere ofreciéndole algo que le interese. La **Tabla 3–3: Interacciones entre habilidades sociales** recoge todas estas habilidades y sus tiradas opuestas. Para más detalles sobre las diversas habilidades sociales listadas, consulta sus correspondientes descripciones.

TABLA 3–3: INTERACCIONES ENTRE HABILIDADES SOCIALES

Habilidad activa	Habilidad enfrentada
Coacción, Engaño, Liderazgo	Disciplina
Carisma	Frialdad
Negociación	Negociación o Frialdad

- Las tiradas enfrentadas de Actividad criminal suelen medirse contra la Percepción del objetivo.
- Se puede efectuar una tirada de Percepción en cualquier momento en que el personaje tenga ocasión de captar algún estímulo sutil (oír una conversación ajena, captar el hedor de un jawa o el sabor de una droga en su bebida).
- La Percepción puede utilizarse en tareas de vigilancia, por ejemplo si el personaje está observando desde lejos a un objetivo que no es consciente de su presencia.

La Percepción puede enfrentarse a habilidades que se usen para esconderse, o tener una dificultad establecida por el entorno. El fuerte ruido provocado por la maquinaria de una fábrica podría ocultar una conversación, del mismo modo que una bebida especiada impediría que el personaje notase el sabor de un veneno.

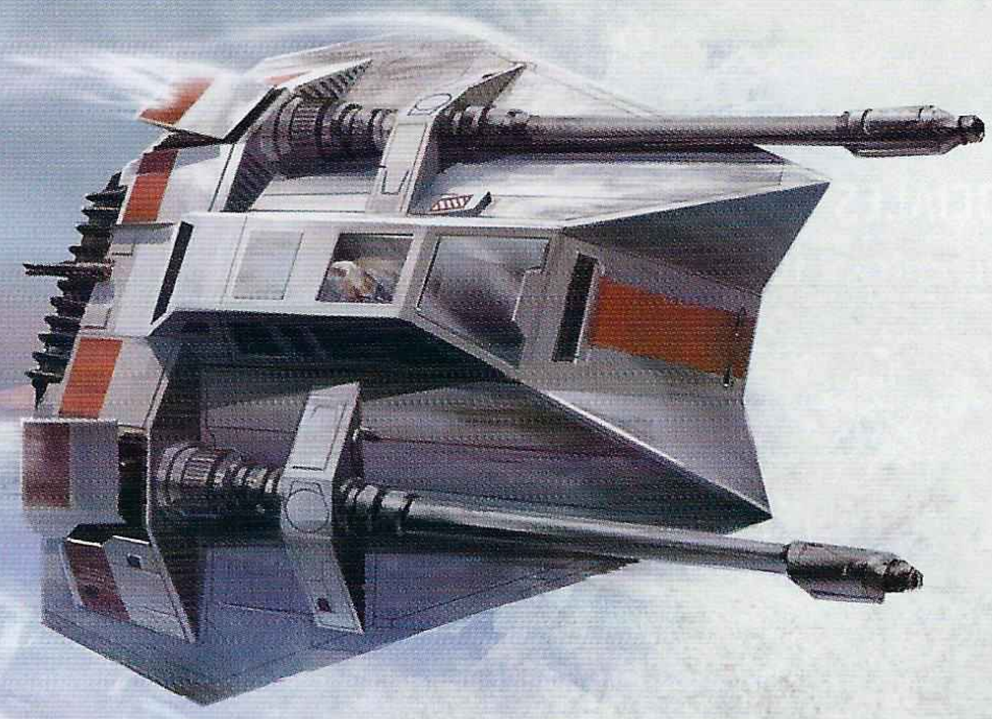
Los ✲ que sobran tras superar una tirada de Percepción se pueden gastar para revelar detalles adicionales. Quizá el personaje reconozca el acento de quien habla, los pigmentos usados en la falsificación de una obra de arte o el número de atacantes que aguardan emboscados.

Una 🔱 puede gastarse para recabar información adicional relacionada con el objeto percibido. Tal vez la familiaridad del personaje con cierta materia de estudio sea la razón por la que se dio cuenta desde el principio de que había algo que no encajaba. Se puede gastar un ⊕ para reparar en detalles que puedan ser de utilidad más adelante otorgando al personaje ■ para futuras interacciones con el elemento percibido.

El DJ puede gastar 🌀 obtenida en una tirada de Percepción para ocultar al personaje un detalle crucial sobre la situación o el entorno. Además, puede gastarse un resultado de 🜲 para proporcionarle información errónea sobre las circunstancias o el objetivo en cuestión.

PILOTAR VEHÍCULO ESPACIAL (AGILIDAD)

Quienes acostumbran a emprender viajes interplanetarios se ganan la vida con su habilidad a los mandos de una astronave. Algunos utilizan sus naves como instrumentos de guerra ejerciendo de mercenarios en cualquiera de los innumerables conflictos que asolan la galaxia. Otros las emplean para transportar mercancías muy solicitadas (legal e ilegalmente) y suministrarlas a clientes ansiosos por conseguirlas. Tanto si la tripulación desea eludir los disparos enemigos o simplemente una atención no deseada, el éxito o fracaso de su empeño suele depender de la persona que ocupa el asiento del piloto.



Las acciones rutinarias (como despegar o aterrizar sin complicaciones adicionales) no requieren tiradas de Pilotar vehículo espacial. Cuando estas acciones se complican por culpa de una tormenta de arena con visibilidad cero, una avería en el motor o disparos enemigos, es cuando debe realizarse una tirada.

- Siempre que al menos dos naves espaciales se enfrentan en una carrera, el resultado se determina mediante una tirada competitiva de Pilotar vehículo espacial.
- Las persecuciones, tanto si se dan a través de cinturones de asteroides, en el fragor de una batalla o bordeando una inestabilidad gravimétrica, se resuelven siempre con una tirada enfrentada de Pilotar vehículo espacial.
- Durante un combate espacial, los pilotos suelen maniobrar para colocarse en la mejor posición que les permita orientar sus escudos hacia el enemigo y encañonarlos con las armas más adecuadas. Cuando un oponente trata de anular estos esfuerzos, el vencedor de la disputa se decide con una tirada enfrentada de Pilotar nave espacial.

La dificultad de una tirada de Pilotar vehículo espacial puede fijarse en base a la complejidad de la maniobra en particular, posibles peligros para la navegación y de las prestaciones o averías de la nave utilizada.

Los ✲ que sobran en una tirada superada de Pilotar vehículo espacial ofrecen ideas al personaje acerca de su situación actual. También podría deducir de qué forma modificar su nave para aumentar su eficacia en el futuro.

Una 🔱 obtenida en una tirada de Pilotar vehículo espacial se puede gastar para revelar una vulnerabilidad en el estilo de vuelo o en la nave del oponente, lo que beneficiará al personaje en posteriores asaltos de combate. Un ⊕ en una tirada de esta habilidad se puede usar para que el personaje lleve a cabo 1 maniobra adicional sin dejar de pilotar la nave.

El DJ puede gastar 🌀 🌀 durante una tirada de Pilotar vehículo espacial para añadir ■ a las tiradas de los oponentes contra el personaje y su nave, reflejando con ello un fallo momentáneo en uno de los sistemas. También puede gastarse 🜲 para hacer que la nave sufra daño (se supone que el personaje ha forzado más de la cuenta sus sistemas al realizar su acción).

PILOTAR VEHÍCULO PLANETARIO (AGILIDAD)

Cuando los personajes se desplazan por la superficie de uno de los numerosos mundos de la galaxia, a menudo deben alejarse de su nave espacial. Para este desplazamiento planetario suelen emplearse vehículos de menor tamaño, sobre todo los más adecuados para ese hábitat específico. Dentro de esta categoría se incluyen vehículos repulsores, transportes acuáticos y aeronaves. El método de locomoción es lo de menos (ruedas, repulsores, patas, turbinas, orugas o planeadores); la habilidad que los gobierna a todos es Pilotar vehículo planetario.

Si las condiciones del entorno y del tráfico son normales, no se requieren tiradas de esta habilidad; su uso se reserva para situaciones extremas, como una persecución a gran velocidad, viajar en condiciones climáticas adversas, usar un vehículo averiado o cualquier combinación de lo anterior.

Para algunos esta habilidad es una pasión y una forma de ganarse el sustento; para otros es simplemente una necesidad impuesta por su estilo de vida.

- Si un personaje sube a un vehículo atmosférico que le es totalmente ajeno, debe hacer una tirada de Pilotar vehículo planetario para identificar sus mandos básicos.
- Siempre que dos personajes participen en una carrera sobre la superficie de un planeta, el resultado se determina mediante una tirada enfrentada de Pilotar vehículo planetario.
- Si un personaje persigue a otro o está siendo perseguido, para despistar al perseguidor o mantenerse en su cola debe superar una tirada enfrentada de esta habilidad.

La dificultad de una tirada de Pilotar vehículo planetario puede determinarse en función de la complejidad de la maniobra, de las condiciones climáticas y de las prestaciones o posibles averías del vehículo utilizado.

Los ✲ que sobran en una tirada superada de Pilotar vehículo planetario ofrecen ideas al personaje acerca de su situación actual. También podría deducir de qué forma modificar su vehículo para aumentar su eficacia en el futuro.

Una obtenida en una tirada de Pilotar vehículo planetario se puede gastar para revelar una vulnerabilidad en el estilo de vuelo o el vehículo del oponente, lo que beneficiará al personaje en posteriores asaltos de combate. Un en una tirada de esta habilidad puede usarse para que el personaje lleve a cabo 1 maniobra adicional sin dejar de pilotar el vehículo.

El DJ puede gastar durante una tirada de Pilotar vehículo planetario para añadir ■ a las tiradas de los oponentes contra el personaje y su vehículo, reflejando con ello un fallo momentáneo en uno de los sistemas. También puede gastarse para hacer que el vehículo sufra daño (se supone que el personaje ha forzado más de la cuenta sus sistemas al realizar su acción).

SIGILO (AGILIDAD)

A menudo un personaje debe llevar a cabo ciertas actividades que se realizan mejor con cierto grado de discreción. Quizá haya individuos poderosos (sean autoridades legales o criminales) que se opongan directamente a dicha actividad. Otras veces el personaje puede estar dando caza a un fugitivo o eludiendo a un cazarrecompensas. El éxito en tales condiciones puede depender enteramente de la capacidad del personaje para pasar inadvertido. La habilidad Sigilo refleja esta capacidad prácticamente en cualquier situación.

Todo delincuente que se dedique a la infiltración física debe dominar esta habilidad. Del mismo modo, cualquier personaje cuyas aptitudes incluyan el espionaje debe ser capaz de pasar desapercibido. El Sigilo también engloba técnicas de camuflaje en la naturaleza, que pueden resultar indispensables para un cazador.

- Para ocultarse de todos los sentidos de un rival es preciso recurrir al Sigilo, aunque la dificultad de una tirada puede verse modificada por las condiciones ambientales y el equipo utilizado.



- El Sigilo permite a un personaje seguir a otros individuos sin ser detectado.
- Un personaje puede tratar de ocultar personas u objetos, ya sea escondiéndolos o despistando a quien los busque. Todas estas acciones se resuelven con esta habilidad.

La dificultad de una tirada de Sigilo suele depender de las capacidades de quienes el personaje trata de burlar. Los miembros de especies cuyos sentidos predominantes son el olfato, el oído o algún otro más exótico pueden ser más susceptibles al Sigilo en condiciones climáticas diferentes o dejarse distraer por eventos que no despierten el más mínimo interés en las especies que emplean mayormente la vista.

Las tiradas de Sigilo suelen enfrentarse a la Percepción, según si el oponente está buscando de forma activa o pasiva al personaje oculto.

Los ✲ que sobran después de superar una tirada de Sigilo pueden utilizarse para ayudar a otros personajes aliados que estén participando en la infiltración (el PJ activo señala algún detalle que, de no haberse tenido en cuenta, habría hecho que el aliado fracasara).

Se pueden gastar ❍ para reducir la cantidad de tiempo consumida al realizar una tarea determinada empleando el Sigilo. Esto puede entenderse como que el personaje ha hallado una cobertura más eficaz tras la cual puede moverse rápidamente sin que nadie lo vea, o quizá haya logrado distraer a un centinela para alcanzar antes su objetivo. En circunstancias óptimas, un personaje puede gastar un ⊕ para idear un modo de neutralizar completamente a un enemigo durante el resto de la escena. Así el personaje puede renunciar al Sigilo y consumar la tarea mucho más deprisa.

El DJ puede gastar una ⌾ generada en una tirada de Sigilo para causar algún impedimento al personaje mientras se afana por seguir escondido. Quizá deba sortear un obstáculo particularmente engorroso o perder más tiempo de la cuenta con tal de no lo vea nadie. El DJ puede prolongar la duración de la acción sigilosa del personaje en un 25% por cada ⌾ gastada de este modo. También puede gastar una ▽ para que el personaje deje alguna prueba de su presencia. Si bien esto no afecta al éxito de su tirada de Sigilo, habrá dejado algún objeto, pista o rastro que revela su identidad y posiblemente también su propósito.

SUPERVIVENCIA (ASTUCIA)

Es muy posible que los personajes se queden aislados en algún lugar apartado de los mundos civilizados. A veces esto ocurre por decisión propia, pero también puede suceder que los personajes se estrellen en un planeta y deban esperar a que alguien los rescate. Aprender a reconocer los peligros del entorno natural, así como saber aprovechar sus recursos, depende de la habilidad Supervivencia.

Los personajes que pasan sus años de formación en mundos salvajes suelen adquirir esta habilidad como parte de su trasfondo. Otros la aprenden durante periodos de instrucción militar. Algunos dependen enteramente de ella, pues su trabajo consiste en viajar a planetas inhóspitos para explotar sus recursos naturales.

- Cuando un personaje necesita identificar alimentos comestibles, agua potable o un refugio seguro en un paraje natural, cada una de estas tareas requiere una tirada de Supervivencia.
- Los personajes curtidos en esta habilidad están familiarizados con los patrones climáticos, reconocen las señales de un peligro inminente y saben cómo prepararse contra él.
- Para seguir el rastro de un individuo a través de terreno agreste (ya sea un fugitivo o una pieza de caza), se utiliza esta habilidad.
- La Supervivencia define la capacidad de un personaje para tratar con animales domesticados y utilizarlos como bestias de carga o de monta.

La dificultad de una tirada de Supervivencia depende de la severidad de las condiciones del entorno. Los factores clave son la compatibilidad biológica de la fauna del planeta con el PJ, el clima y las herramientas básicas disponibles.

Los ✲ que excedan la dificultad de una tirada de Supervivencia pueden usarse para ayudar a otros personajes a sobrevivir. Por otro lado, el personaje puede optar por hacer acopio de víveres para subsistir durante más tiempo sin necesidad de hacer una nueva tirada.

Puede gastarse ❍ para hacer un descubrimiento acerca del entorno que facilite posteriores tiradas de Supervivencia. Por ejemplo, el personaje podría hallar un abrevadero donde abunden las piezas de caza, una cueva abandonada donde instalar su refugio o un vergel de árboles frutales que su aparato digestivo le permita consumir. Si está siguiendo un rastro, puede gastar una ❍ para averiguar algún detalle sobre su objetivo (su número, especie o cuánto hace que dejó las huellas). Los ⊕ generados en una tirada de Supervivencia para manejar animales pueden gastarse para mejorar de forma permanente la actitud del animal hacia el personaje, lo que en la práctica le proporciona un fiel compañero. Al seguir rastros, se puede gastar un ⊕ para descubrir algo vital sobre el objetivo (adónde se dirige, cuál es su disposición o si lleva algún prisionero o cargamento).

El DJ puede gastar una ⌾ obtenida en una tirada de Supervivencia para representar que el personaje ha gastado recursos valiosos al utilizar la habilidad; quizá ha usado comida como cebo para atrapar a un animal o ha malgastado combustible en un intento por encender una fogata. Se puede gastar una ▽ para infligir Heridas, heridas críticas o niveles elevados de Tensión al personaje argumentando que ha sucumbido a otro de los muchos entornos hostiles de la galaxia.

HABILIDADES DE COMBATE

Las habilidades cuyo uso está destinado específicamente a los enfrentamientos físicos se consideran habilidades de combate. Su aplicación casi siempre es de carácter violento, pero no necesariamente letal. El uso de habilidades de combate se describe con todo detalle en el **Capítulo VI: Conflicto y combate**. El Capítulo VI contiene información sobre cómo puede un personaje utilizar los ✲ que le sobren y los símbolos de ◉ y ⊕ obtenidos en su tirada; también se explican los distintos usos que puede dar el DJ a los símbolos de ◎ y ▽ generados en tales circunstancias.

ARMAS A DISTANCIA LIGERAS (AGILIDAD)

Muchos personajes prefieren empuñar armas que puedan dispararse eficazmente con una sola mano en vez de tener que cargar con otras más voluminosas. Puede tratarse de una preferencia basada en la facilidad para ocultarla o una simple cuestión de gustos personales. Por otro lado, algunos individuos sienten la necesidad de tener libre una mano para poder, por ejemplo, pilotar una moto deslizadora y disparar una pistola bláster al mismo tiempo.

Esta habilidad abarca una amplia selección de armas. Se incluyen en ella todas las que puedan dispararse con una sola mano sin necesidad de bípodes, abrazaderas y demás elementos de soporte. Los ejemplos más evidentes son los innumerables modelos de pistolas existentes, pero también entran dentro de esta categoría lanzas, redes y detonadores térmicos. Algunas de estas armas son tan pequeñas que pueden ocultarse fácilmente, pero otras solamente pueden empuñarlas los individuos más fuertes.

La habilidad Armas a distancia ligeras refleja la coordinación mano-ojo que ha desarrollado un personaje en conjunción con su cálculo intuitivo de la resistencia del viento, la gravedad y la distancia. La primera vez que visita un planeta, un experto en este campo puede querer practicar sus habilidades para comprobar el efecto que este nuevo entorno puede ejercer sobre ellas.

- La inmensa mayoría de armas que entran dentro de esta categoría infligen Heridas a los blancos alcanzados. Las que pueden causar Tensión se identifican como tales en su descripción y normalmente deben configurarse para disparar en esa modalidad de fuego.
- Un personaje puede empuñar un arma a distancia ligera en cada mano, o un arma de combate cuerpo a cuerpo que pueda esgrimirse razonablemente en una mano y un arma a distancia ligera en la otra mano. Para más información sobre el uso de dos armas a la vez, consulta la página 210.

La dificultad de una tirada de Armas a distancia ligeras se calcula en base a la distancia a la que se encuentra el blanco, y puede verse modificada por las maniobras que ha llevado a cabo el personaje y por ciertas situaciones de combate. Todo esto se describe con más detalle en el **Capítulo VI: Conflicto y combate**.

ARMAS A DISTANCIA PESADAS (AGILIDAD)

Cuando se dispara contra un objetivo alejado, las armas que se empuñan con ambas manos ofrecen mayor estabilidad que las de una sola mano. También suelen tener cañones más largos que garantizan mayor precisión a alcances muy superiores. Además, como su diseño ocupa más espacio, puede aprovecharse para incluir una reserva de munición considerablemente superior y dotarla de mayor potencia de fuego que las armas cortas. Esta combinación permite la creación de armas mucho más letales y precisas.

Existe una variedad incalculable de fusiles en toda la galaxia. Algunos son simples lanzaproyectiles; son más comunes los fusiles bláster, cuyo tamaño oscila entre el modelo de carabina y el fusil de precisión de cañón largo. También pueden encontrarse armas exclusivas como la ballesta láser wookiee. Todas estas armas se utilizan con la habilidad Armas a distancia pesadas.

Además de sus usos en combate, esta habilidad suele emplearse para la caza. Por este motivo, tales armas se ven más a menudo en los mundos fronterizos que las armas de proyectiles ligeras. Los personajes especializados en habilidades de supervivencia en entornos salvajes pueden preferir el alcance superior de un fusil a la hora de enfrentarse a depredadores o a presas veloces y escurridizas.

- Salvo excepciones, todas las armas a distancia pesadas infligen Heridas a los blancos alcanzados. Algunas de las armas incluidas en esta categoría pueden tener un ajuste especial para aturdir al objetivo, como es el caso de ciertas armas no letales.

La dificultad de una tirada de Armas a distancia pesadas se calcula en base a la distancia a la que se encuentra el blanco, y puede verse modificada por las maniobras que ha llevado a cabo el personaje y por ciertas situaciones de combate. Todo esto se describe con más detalle en el **Capítulo VI: Conflicto y combate**.



ARMAS CUERPO A CUERPO (FORTALEZA)

Todas las armas de proyectiles utilizan algún tipo de munición, y la mayoría son muy ruidosas. Normalmente poseen piezas frágiles o requieren un mantenimiento periódico para el que se necesitan herramientas específicas. Por contra, casi todas las armas de combate cuerpo a cuerpo son baratas, prácticamente silenciosas, apenas necesitan mantenimiento y la única energía que consumen es el brío del usuario. Casi cualquier objeto que sea lo bastante sólido puede utilizarse como arma improvisada, por lo que un personaje adepto en esta habilidad suele apañarse con lo que tiene más a mano.



La mayoría de las armas de combate cuerpo a cuerpo dependen de de la fuerza del usuario para infligir daño, pero algunas poseen sus propias fuentes de energía. Estas armas, entre las que se incluyen porras aturdidoras, vibrofilos y picas de fuerza, son tecnológicamente mucho más sofisticadas que un simple garrote; pese a ello, su principio básico de funcionamiento es el mismo. Cuando un personaje domina el arte de golpear a los demás con un arma de combate cuerpo a cuerpo concreta, puede aplicar la misma técnica con suma eficacia a todas las demás.

Toda instrucción militar incluye al menos un curso de iniciación en combate cuerpo a cuerpo. Además, los personajes que hayan pasado algún tiempo en mundos primitivos pueden haber aprendido a defenderse con armas de este tipo. Los aristócratas y nobles de algunos sistemas también se entrenan en diversos estilos de combate como parte de sus tradiciones culturales.

La dificultad de las tiradas de Armas cuerpo a cuerpo es **Media (◆◆)** a menos que el oponente sea incapaz de defenderse, en cuyo caso el DJ puede reducirla. Esta dificultad puede verse modificada por las maniobras que ha llevado a cabo el personaje y por ciertas situaciones de combate; todo esto se describe con más detalle en el **Capítulo VI: Conflicto y combate**.

ARTILLERÍA (AGILIDAD)

Muchas armas son sencillamente demasiado grandes para llevarlas encima. Para poder usar una de estas armas contra un oponente, es preciso instalarla sobre un vehículo, desplegarla y montarla apresuradamente donde se vaya a utilizar, o incluso erigirla como parte de una posición defensiva fija. Esta clase de armas suele necesitar una dotación de varias personas para su transporte, montaje y posterior utilización.

Casi ningún personaje que no haya recibido una instrucción militar estará familiarizado con armas de este calibre. También son difíciles de adquirir (a menos que sean para entidades gubernamentales). Sólo en los mundos más peligrosos existen depredadores naturales que justifiquen el uso de armas de semejante potencia como respuesta proporcionada. La Artillería se aplica a los cañones láser y lanzatorpedos de protones instalados en naves espaciales. Los sistemas de armamento fijos de gran tamaño, como las torretas láser pesadas y los cañones de iones, también se disparan empleando esta habilidad.

- Si un personaje está pilotando un caza estelar, éste puede estar equipado con afustes de orientación fija. Antes de realizar una tirada de Artillería, es posible que el piloto deba maniobrar para colocar su nave en posición de disparo.
- Los personajes que utilizan la Artillería para disparar armas montadas sobre torretas pueden tener que postergar su acción hasta que el piloto coloque el vehículo de tal modo que su objetivo quede dentro del sector de tiro del arma.
- A menudo se utilizan computadoras de selección de objetivo y sistemas de armamento automatizados con las armas de mayor envergadura. El manejo de esta clase de equipo también entra dentro de la Artillería.



La dificultad de una tirada de Artillería se determina en función de la distancia a la que se encuentra el blanco o de las Siluetas relativas de atacante y objetivo, dependiendo del tipo de arma disparada. Esta dificultad puede verse modificada por las maniobras que ha llevado a cabo el personaje y por ciertas situaciones de combate; todo esto se describe con más detalle en el **Capítulo VI: Conflicto y combate**.

PELEA (FORTALEZA)

En ciertas confrontaciones físicas, un personaje puede querer incapacitar a su enemigo sin causarle daños graves. Otras veces se produce un enfrentamiento inesperado y el personaje no tiene ningún arma a mano. Algunos individuos poseen un adiestramiento exhaustivo en combate sin armas o poseen armas naturales que prefieren utilizar en altercados físicos. En todas estas situaciones se utiliza la Pelea para determinar el éxito o fracaso en el combate.

La mayoría de los personajes que se han criado en un entorno hostil tienen un don para la Pelea. Todas las criaturas salvajes, sobre todo las provistas de armas naturales, usan esta habilidad cuando participan en un enfrentamiento. Cualquiera que haya recibido instrucción en un ejército o fuerza del orden público habrá aprendido los fundamentos de la defensa personal, que se engloba dentro de la habilidad Pelea. Las artes marciales más avanzadas o esotéricas también se incluyen en esta habilidad. Sin embargo, el uso de armas improvisadas (como una botella o la pata de una mesa) requiere la habilidad Armas cuerpo a cuerpo.

En algunos conflictos los personajes pueden verse limitados al combate sin armas por restricciones legales o sociales. En estos casos, desenfundar un arma podría hacer que la situación se descontrolase hasta requerir de fuerza letal; para evitar repercusiones graves, es preferible que los personajes empleen la Pelea.

La Pelea se utiliza para combates sin armas (ver página 211). La dificultad de una tirada de Pelea es siempre **Media (◆ ◆)** a menos que el oponente sea incapaz de defenderse, en cuyo caso el DJ puede reducirla. Para más información, consulta la página 203.

HABILIDADES DE CONOCIMIENTOS

Las acciones que realiza un personaje suelen ser reacciones a su conocimiento sobre la situación. Es imposible pretender que un jugador sepa tanto sobre la vida en el mundo de juego como los personajes que lo habitan. Las habilidades de conocimientos salvan este problema permitiendo al jugador tomar decisiones sobre los actos de su personaje desde la información que éste puede poseer al respecto.

Pueden gastarse ✲, , , y con resultados similares en todas las habilidades de conocimientos. Los ✲ sobrantes indican que el personaje recuerda un dato o completa una investigación con una prontitud extraordinaria, mientras que las se pueden gastar para obtener información accesoria sobre la materia en cuestión. Un permite conocer detalles relevantes que el personaje pueda aprovechar en su beneficio, como el conocimiento de la debilidad particular de una bestia si se utiliza la habilidad de conocimientos Xenología, o información relacionada con las rencillas familiares entre sindicatos del crimen en el caso de la habilidad de conocimientos Bajos fondos. El DJ puede gastar símbolos de para omitir un detalle importante sobre el asunto que ocupa a los personajes, y para proporcionarles información errónea o falacias totales.

BAJOS FONDOS (INTELECTO)

En algunas partes, el gobierno está controlado por elementos criminales que lo usurpan conspirando ilícitamente. En otras las familias mafiosas son el único cuerpo de gobierno real. Las regiones con organismos legislativos más tradicionales obligan a los elementos facinerosos a recurrir al engaño y la clandestinidad como bases de sus prácticas. Antes de que un personaje pueda siquiera empezar a establecer contacto con el submundo criminal de un planeta, primero ha de identificar cuáles de esas estructuras organizadas están en juego.





Una vez que el personaje ya sabe cómo iniciar este contacto, el siguiente paso consiste en averiguar con quién tiene que hablar. Varios grupos o individuos pueden controlar diferentes aspectos del gremio criminal. Un contacto para los juegos de azar es con toda probabilidad distinto a otro que trafique con fármacos ilegales, mientras que un tercero podría ser el más adecuado para conseguir armas y equipo militar. Dependiendo de las necesidades del personaje y de los elementos criminales que operan en un planeta, hallar el contacto apropiado puede ser una tarea rutinaria o extremadamente lenta y laboriosa.

- Se puede usar esta habilidad para saber en qué mundos cercanos es más probable encontrar un tipo concreto de negocio ilegal.
- La familiaridad con los bajos fondos puede resultar útil si los personajes necesitan saber cuáles son los métodos más comunes que un oponente podría usar para una actividad criminal concreta.

Cuando la naturaleza criminal de un lugar o individuo es bien conocida, recordar la información relevante debería resultar sencillo. La dificultad de la tarea se complica sobremanera si el individuo en cuestión ha tomado medidas para ocultar sus actividades ilegítimas.

BORDE EXTERIOR (INTELECTO)

Los sistemas del Borde Exterior están repletos de mundos independientes, la mayoría habitados por especies que disfrutan de su aislamiento y relativa libertad. Por esta razón, todos estos mundos presentan una mezcla increíblemente diversa de culturas y sistemas políticos. En muchos de ellos también convive una amplia variedad de especies distintas que han desarrollado una comunidad en torno a esta misma diversidad.

Debido a esta pluralidad, no todo lo que se aprende sobre la cultura de un planeta puede aplicarse a los demás sistemas del Borde Exterior, ni siquiera a los más cercanos. Pese a todo, existen actitudes comunes y circunstancias arquetípicas parecidas en toda esta región de la galaxia. Más aún, quienes visitan regularmente estos mundos acaban por conocerse, y hay un sinfín de garitos frecuentados por los viajeros que se ganan la vida surcando el espacio.

- Si un personaje necesita encontrar un planeta con un recurso o servicio particular entre los sistemas del Borde Exterior, puede hacer una tirada de esta habilidad para identificar las opciones más apropiadas y cercanas.
- A la hora de determinar el mejor lugar para vender un cargamento, una tirada de esta habilidad permite establecer dónde es legal, valioso y socialmente aceptable.
- En los momentos en que un personaje debe interactuar con una persona que procede de un planeta del Borde Exterior, se puede emplear esta habilidad para determinar las acciones sociales más adecuadas que permitan entablar una relación provechosa.

La dificultad de una tirada de Borde Exterior se calcula en función de lo conocido que sea el planeta y las mercancías en cuestión. También puede verse modificada por lo específica que sea la cuestión planteada.

EDUCACIÓN (INTELECTO)

Aprender a leer y escribir es un primer paso crucial para alcanzar la madurez en la mayoría de las razas y culturas de la galaxia. Incluso en los confines más primitivos del Borde Exterior, casi todas las criaturas inteligentes dominan este nivel cultural mucho antes de llega a una edad física adulta. Una vez que sabe leer y escribir, la educación de un individuo suele extenderse a otros campos de experiencia adicionales.

Habitualmente esto incluye, como mínimo, los fundamentos de matemáticas, ciencias elementales y una comprensión rudimentaria de principios de ingeniería para llevar a cabo reparaciones básicas. Muchos también se inician en filosofía, política e historia galáctica. Partiendo de esta base, el conocimiento de las diversas especies y culturas dominantes de la galaxia sirve como complemento para una educación integral.

Los personajes deben recurrir a menudo a estos conocimientos básicos para interactuar de manera apropiada con el resto de la galaxia. Un ignorante raras veces comprende los lugares que hay más allá de su hogar. Las diferencias culturales básicas pueden convertirse en obstáculos insalvables.

- Cada vez que un personaje deba interactuar con una entidad gubernamental, puede hacer una tirada de Educación para identificar el protocolo pertinente.
- Si un personaje necesita emplear conocimientos científicos básicos para efectuar un análisis, su comprensión de la materia específica se refleja en su Educación.

La Educación también puede utilizarse como habilidad de cultura general. Siempre que surja una cuestión que no encaje claramente en ninguna de las demás habilidades de conocimientos, se puede hacer una tirada de Educación para representar la familiaridad del personaje con el asunto.

La dificultad de una tirada de Educación se fija en base a la accesibilidad de los datos requeridos. Si un personaje dispone de un documento de referencia puede recibir una bonificación considerable, pero aun entonces se precisa conocer los principios básicos de la materia.

MUNDOS DEL NÚCLEO (INTELECTO)

Los planetas más próximos al Núcleo galáctico están considerados generalmente como el pináculo de la cultura y la civilización galácticas, sobre todo por quienes habitan en ellos. Las tradiciones culturales varían en gran medida de unos sistemas a otros, e incluso entre los planetas de un mismo sistema. Existen ciertos conceptos comunes a todos los mundos del Núcleo, pero incluso en ellos se dan excepciones. Lo que en un planeta se considera una conducta perfectamente aceptable, en otro podría tomarse como una grosería irrespetuosa, aun en esta zona tan culturalmente definida de la galaxia.

Los mundos del Núcleo están conectados con el resto de la galaxia a través de muchas rutas hiperespaciales. Por este motivo los visitantes de planetas lejanos son más habituales en esta región que en muchas otras. Los mundos del Núcleo son centros de comercio y diplomacia que sirven como nexos de unión para planetas de todos los rincones de la galaxia.

- Si un personaje necesita identificar el planeta de origen de una persona sin preguntarle, puede hacer una tirada de Mundos del Núcleo para reconocer aspectos de su acento, indumentaria y gestos que sean característicos de mundos concretos.
- Cuando interactúa con alguien que procede de un planeta del Núcleo, el personaje puede realizar una tirada de Mundos del Núcleo para saber qué actitudes se consideran necesarias y respetuosas, frente a otras que puedan resultar ofensivas.
- Los personajes que se dedican al transporte y reparto de mercancías pueden hacer una tirada de Mundos del Núcleo para identificar los mejores mercados para vender o adquirir un cargamento específico. También puede servirles para reconocer los mundos en los que tales artículos sean ilegales.

La dificultad de una tirada de Mundos del Núcleo suele ser proporcional a la disponibilidad de la información requerida. Es mucho más fácil recordar detalles de dominio público sobre Coruscant que un dato poco conocido sobre una de las facciones que operan en una luna menor.

SABER ARCAICO (INTELECTO)

Hay partes de la galaxia que llevan habitadas más de un millón de años. Durante todo ese tiempo han surgido innumerables civilizaciones, muchas de ellas ya desaparecidas. Las culturas que desarrollaron la capacidad del viaje interestelar se comunicaron entre ellas y compartieron sus historias. A lo largo de los milenios, algunos de estos relatos han cambiado hasta convertirse en mitos y leyendas. Muchos están basados en hechos reales, hasta tal punto que algunas de estas historias pueden resultar sumamente lucrativas.

Los personajes con un interés particular por las culturas perdidas y las leyendas antiguas pueden optar por hacer de esta pasión una ocupación. Flotas olvidadas, minas abandonadas y empresas fallidas pueden proporcionar pingües beneficios a quienes las recuperen y restauren. En otros casos un personaje podría toparse con un artefacto relacionado con una de estas leyendas, un objeto cuyo valor supere con creces su aspecto. Saber lo suficiente para sacar provecho de esta relación (ya sea vendiendo el objeto o investigando su origen) podría permitir al personaje reducir sustancialmente la magnitud de sus Obligaciones.

- Siempre que un personaje necesite descifrar un texto antiguo o identificar su contexto, debe hacer una tirada de Saber arcaico.
- El conocimiento de un personaje de las leyendas vinculadas a las hazañas de un héroe de la antigüedad se representa mediante esta habilidad.

La dificultad de una tirada de Saber arcaico debe adjudicarse en función de lo recóndita que sea la información. Para las leyendas más célebres ni siquiera hace falta tirar, pero la historia de una raza que se extinguió hace miles de años podría haberse olvidado prácticamente por completo.

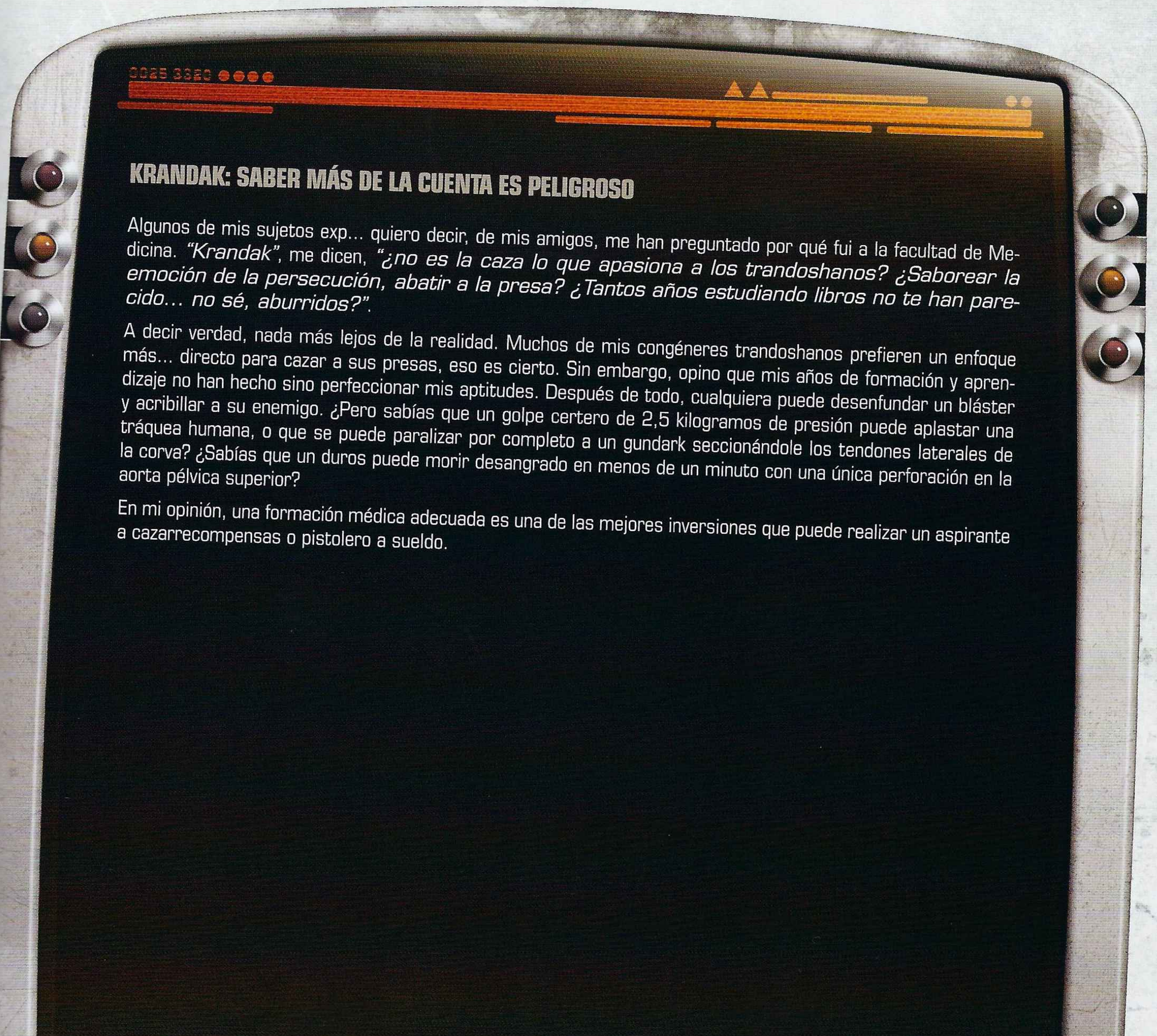
XENOLOGÍA (INTELECTO)

Las motivaciones, orígenes biológicos y filosofías de las diversas especies de la galaxia son inmensamente dispares. Un objeto muy preciado por los miembros de una especie podría ser repugnante para otra. Incluso dentro de una misma especie, las culturas de sistemas distintos pueden tener prácticas ideológicas y sociales totalmente diferentes. Los expertos en Xenología catalogan mentalmente las distintas especies de la galaxia y conocen sus rasgos distintivos.

Todo individuo que deba interactuar de forma regular con habitantes de diversos mundos de la galaxia ha de dominar la Xenología. Ésta es una habilidad especialmente importante para quienes ofrecen tratamientos médicos a miembros de distintas especies, puesto que las diferencias en su anatomía y su bioquímica básicas pueden hacer que unas drogas eficaces para una especie sean letales para otra. El conocimiento de los diferentes rasgos culturales también es crucial para un personaje dedicado a la interacción social; una táctica de negociación eficaz entre los twi'leks podría ser catastrófica si se intenta con un wookiee.

- La primera vez que un personaje se topa con un miembro de una especie con la que no está familiarizado, puede hacer una tirada de Xenología para identificar el modo habitual de interactuar socialmente con él, evitando así ofenderle.
- Si un personaje necesita ayudar o perjudicar a un miembro de otra especie, la Xenología puede servirle para identificar un tipo de herida o un punto vulnerable característico.
- Cada especie necesita alimentos y condiciones ambientales específicas para sobrevivir. Una tirada de Xenología permite a un personaje mostrar las consideraciones debidas a un huésped.

La dificultad de una tirada de Xenología debe basarse en la frecuencia con que el personaje interactúa con los miembros de la especie en cuestión y la relativa singularidad de dicha especie.





IV

TALENTOS

"Todo aquél que accede al poder teme perderlo algún día. Incluso los jedi."

–Canciller supremo Palpatine

Los PJ suelen distinguirse por sus aptitudes especiales. Donde un personaje secundario se rinde cuando todo está en su contra, un héroe consigue derrotar espectacularmente a su enemigo y salir victorioso. Los talentos son una mecánica de juego que permite a los PJ realizar proezas sobrehumanas. Por lo general representan técnicas especializadas que el personaje ha dominado estudiando y practicando con intensidad. Los talentos están estrechamente vinculados a la identidad de un personaje, en concreto a la que su profesión simboliza. Existen más probabilidades de éxito cuando un personaje intenta una acción si dispone de una habilidad y un talento apropiados para la situación.

Es importante señalar que los talentos están diseñados para utilizarse en circunstancias concretas. Por norma general sus aplicaciones son más específicas que los usos de las habilidades. Un personaje que pretenda emplear una habilidad de diversas maneras haría mejor en aumentar su puntuación en dicha habilidad en lugar de adquirir un talento. Al mismo tiempo, un personaje implicado en una situación para la que sus talentos sean especialmente apropiados puede disfrutar de un éxito excepcional.

TIPOS DE TALENTOS

Existen muchos y muy diversos tipos de talentos. Algunos están vinculados a una única habilidad o guardan una estrecha relación con un conjunto de habilidades. Estos talentos suelen representar aptitudes especiales que el personaje ha adquirido mientras aprendía a dominar esa habilidad. En muchos casos reflejan atajos prácticos, aspectos que un individuo experimentado sabe que puede ignorar sin correr riesgos o patrones similares que se pueden seguir con cierta garantía. Otras veces estos talentos son sencillamente capacidades innatas que encajan muy bien en el uso de esa habilidad, como un proceso mental particular, una soltura física o unas pautas ya interiorizadas.

Varios de los talentos están asociados de manera específica a conflictos físicos. Estos talentos de combate representan técnicas aprendidas mediante la práctica y la experiencia. En algunas ocasiones estas capacidades pueden parecer sobrehumanas a ojos de un neófito; pese a ello, se adquieren siguiendo un riguroso entrenamiento y viviendo experiencias personales. Muchos están ligados a las aptitudes necesarias para vencer a un enemigo particularmente preparado. Otros se centran en la habilidad de eludir los peores estragos de los ataques de un contrincante. La condición de los talentos de combate de un árbol de talentos concreto hace hincapié en la naturaleza arquetípica de su especialización. Las especializaciones que se centran en evitar confrontaciones físicas ofrecen menos talentos de combate que las consagradas a la violencia.

El árbol de talentos del exiliado sensible a la Fuerza (ver **Capítulo VIII: La Fuerza**) es único en tanto que contiene talentos relacionados con la manipulación de la Fuerza. En vez de representar una modificación de las capacidades naturales de un individuo, estos talentos están todos ligados al conocimiento de la Fuerza que tiene el personaje. Así como algunos personajes adquieren nuevas aptitudes físicas, el exiliado sensible a la Fuerza desarrolla su capacidad para manipular la Fuerza.

Todos los árboles permiten adquirir el talento Dedicación. Este talento es el único modo que tienen los personajes de aumentar la puntuación de una de sus características después de finalizar el proceso de creación del PJ. Únicamente figura una vez en cada árbol, y por lo general es una de las últimas opciones disponibles.

RANGOS DE TALENTOS Y ADQUIRIR EL MISMO TALENTO VARIAS VECES

Muchos árboles contienen un mismo talento repetido varias veces. Esto se debe a que ciertos talentos se pueden aprender a múltiples niveles. Cada vez que un personaje adquiere un talento que ya tenía, gana un rango adicional en el mismo. Salvo contadas excepciones, no existe límite al número de rangos que puede tener un personaje en un talento; en vez de eso, un personaje puede adquirir tantos rangos de cada talento como estén presentes en los árboles de talentos a los que tiene acceso.

Los talentos no acumulativos solamente se pueden adquirir una vez. Si al avanzar por el árbol de talentos de una especialización el personaje alcanza un talento no acumulativo que ya había comprado en el árbol de otra especialización, considera adquirido de forma automática ese talento en su nuevo árbol sin necesidad de gastar puntos de Experiencia adicionales.

EJEMPLO: ADQUISICIÓN DE TALENTOS ACUMULATIVOS

Robin, el personaje de Matt, tiene 1 rango de A quemarropa que adquirió en el árbol de talentos del cazarrecompensas tecnificado. Más adelante, tras acceder a la especialización del mercenario, puede adquirir un máximo de 2 rangos adicionales de ese mismo talento, con lo que Robin pasa a tener 3 rangos en A quemarropa. Sin embargo, de haber adquirido el talento Munición de reserva y luego haber optado por la especialización del comerciante, no habría podido adquirir otro rango de Munición de reserva cuando lo alcanzase en el árbol de talentos.

ÁRBOLES DE TALENTOS

Siempre que un jugador quiera seleccionar un nuevo talento para su personaje, primero debe comprobar si está disponible en uno de sus árboles de talentos profesionales disponibles. Para llegar a un talento específico, el personaje debe haber adquirido previamente todos los anteriores en ese árbol, de tal modo que pueda trazar un recorrido que empiece en la parte superior y pase por todos los talentos adquiridos hasta llegar al nuevo. Todos estos trazados deben recorrer las líneas que aparecen en el árbol. Es preciso señalar que en algunos árboles no es posible bajar directamente por una sola columna debido a que las líneas no llegan hasta abajo. En estos casos, el personaje debe descender primero por otra columna para poder trazar un recorrido hasta el talento que desea adquirir.

DESCRIPCIONES DE LOS TALENTOS

A continuación se muestran las descripciones de todos los talentos utilizados en **Al Filo del Imperio** con la información necesaria para el juego:

- **Uso** indica si el talento está siempre en funcionamiento (pasivo) o si el personaje debe realizar algún tipo de acción para utilizarlo (activo). Si se requiere alguna activación, se enuncia también la clase de acción requerida. Algunos talentos se pueden activar en los turnos de otros personajes; cuando éste es el caso, en la línea de Uso también se incluye la nota "fuera de turno".
- **Acumulativo** indica si el talento puede adquirirse múltiples veces (Sí) o solamente una vez (No).
- **Especializaciones** alude a los árboles de especialización que proporcionan acceso a ese talento en particular. Cabe señalar que, en el caso de talentos acumulativos, algunos de estos árboles pueden permitir que el personaje los adquiera más de una vez.
- La última sección de cada descripción detalla las mecánicas de juego específicas que deben aplicarse al uso del talento.

A QUEMARROPA

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Mercenario, tecnificado

Cada rango de este talento añade 1 punto de daño adicional a 1 impacto de cada ataque de Armas a distancia ligeras y Armas a distancia pesadas que realice con éxito el personaje a corto alcance o a distancia de interacción.

ABRUMAR EMOCIONES

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Exiliado sensible a la Fuerza

Cuando el personaje haga una tirada de Carisma, Coacción o Engaño, puede añadir a su reserva de dados tantos ⬡ como su Dominio de la Fuerza. Cada ◯ obtenido añade ✲ al resultado de las tiradas de Carisma, y cada ● obtenido añade ✲ al resultado de las tiradas de Coacción y Engaño. Sin embargo, cada ◯◯ añade ▽ al resultado de las tiradas de Coacción y Engaño, y cada ●● añade ▽ al resultado de las tiradas de Carisma. Esto no se aplica a los objetivos que son inmunes a los poderes de la Fuerza.

ACECHADOR

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Asesino, especialista en supervivencia, explorador, ladrón

Cada rango de este talento añade □ a todas las tiradas de Sigilo y Coordinación efectuadas por el personaje.

TABLA 4-1: LISTADO DE TALENTOS

Nombre	Uso	Acumulativo	Página
A quemarropa	Pasivo	Sí	128
Abrumar emociones	Pasivo	No	128
Acechador	Pasivo	Sí	128
Aceleración máxima	Activo (acción)	No	132
Aceleración máxima mejorada	Activo (maniobra)	No	132
Aceleración máxima suprema	Pasivo	No	132
Aclimatación	Pasivo	No	132
Actitud convincente	Pasivo	Sí	132
Adversario	Pasivo	Sí	132
Aplicación de estimulantes	Activo (acción)	No	132
Aplicación de estimulantes mejorada	Activo (actividad menor)	No	132
Aplicación de estimulantes suprema	Pasivo	No	132
Aplomo	Pasivo	Sí	132
Aptitud tecnológica	Pasivo	Sí	132
Artilugio	Activo (acción)	No	132
Astronavegante experto	Activo (actividad menor)	No	132
Atajo	Pasivo	Sí	133
Ataque furioso	Activo (actividad menor)	Sí	133
Ataque rápido	Pasivo	Sí	133
Brazo fuerte	Pasivo	No	133
Buena puntería	Activo (maniobra)	Sí	133
Camorrista nato	Activo (actividad menor)	No	133
Cartógrafo galáctico	Pasivo	Sí	133
Cazador	Pasivo	Sí	134
Cazador nato	Activo (actividad menor)	No	134
Chanchullero	Pasivo	Sí	134
Chapucero nato	Activo (actividad menor)	No	134
Cinturón de accesorios	Activo (actividad menor)	No	134
Cirujano	Pasivo	Sí	134
Compartimento oculto	Pasivo	Sí	134
Concentración intensa	Activo (maniobra)	No	134
Conducción defensiva	Pasivo	Sí	134
Confianza	Pasivo	Sí	134
Conocimiento especializado	Pasivo	Sí	135
Contactos en el mercado negro	Activo (actividad menor)	Sí	135
Coordinación táctica	Activo (acción)	No	135
Coordinación táctica mejorada	Pasivo	No	135
De una pieza	Activo (actividad menor, fuera de turno)	No	135
Dedicación	Pasivo	Sí	135
Delincuente nato	Activo (actividad menor)	No	135
Derribo	Pasivo	No	135
Descifrador	Pasivo	Sí	135
Desenfundado rápido	Activo (actividad menor)	No	135
Desorientar	Pasivo	Sí	135
Diseño familiar	Activo (maniobra)	No	135
Disparo certero	Activo (maniobra)	Sí	136
Disparo de precisión	Activo (maniobra)	Sí	136
Dominio de blindajes	Pasivo	No	136
Dominio de blindajes mejorado	Pasivo	No	136
Dominio de la Fuerza	Pasivo	Sí	136
Don de gentes	Pasivo	Sí	136
Eludir seguridad	Pasivo	Sí	136
Embaucador nato	Activo (actividad menor)	No	136



TABLA 4-1: LISTADO DE TALENTOS (CONTINUACIÓN)

Nombre	Uso	Acumulativo	Página
Endurecido	Pasivo	Sí	136
Entereza	Pasivo	Sí	136
Equilibrio	Activo (maniobra)	No	137
Erudito nato	Activo (actividad menor)	No	137
Erudito respetado	Pasivo	Sí	137
Escurridizo	Pasivo	No	137
Especialista en bacta	Pasivo	Sí	137
Esquiva	Activo (actividad menor, fuera de turno)	Sí	137
Evasión impecable	Activo (acción)	No	137
Finta	Activo (maniobra)	Sí	137
Firmeza	Activo (maniobra)	Sí	139
Fortaleza mental	Activo (actividad menor)	No	139
Fuego concentrado	Pasivo	Sí	139
Fuerza salvaje	Pasivo	Sí	139
Fuerzas de flaqueza	Activo (actividad menor)	Sí	139
Golpe conmocionador	Activo (actividad menor)	No	139
Golpe conmocionador mejorado	Activo (actividad menor)	No	139
Golpe dirigido	Activo (actividad menor)	No	139
Golpe incapacitante	Activo	No	139
Golpes letales	Pasivo	Sí	139
Guardaespaldas	Activo (maniobra)	Sí	139
Hablar binario	Pasivo	Sí	139
Impacto directo	Activo (actividad menor)	No	139
Impacto directo mejorado	Activo (actividad menor)	No	140
Indistinguible	Pasivo	Sí	140
Ingenioso	Activo (actividad menor)	No	140
Instinto callejero	Pasivo	Sí	140
Intimidante	Activo (actividad menor, fuera de turno)	Sí	140
Intuición	Pasivo	No	140
Inventor	Pasivo	Sí	140
Investigador	Pasivo	Sí	140
Labia	Activo (actividad menor)	Sí	140
Lecciones de anatomía	Activo (actividad menor)	No	140
Lengua afilada	Activo (acción)	No	140
Lengua afilada mejorada	Pasivo	No	140
Lengua afilada suprema	Activo (actividad menor)	No	140
Levantarse de un salto	Activo (actividad menor)	No	140
Madera de héroe	Activo (actividad menor)	No	141
Mando	Pasivo	Sí	141
Manitas	Pasivo	Sí	141
Mañoso	Pasivo	Sí	141
Matón nato	Activo (actividad menor)	No	141
Médico experto	Activo (actividad menor)	No	141
Médico nato	Activo (actividad menor)	No	141
Mejoras caseras	Pasivo	Sí	141
Mercader experto	Activo (actividad menor)	No	141
Montaraz	Pasivo	Sí	141
Munición de reserva	Pasivo	No	142
Negación plausible	Pasivo	Sí	142
Negociador nato	Activo (actividad menor)	No	142
Nervios de acero	Activo (actividad menor)	No	142
Ni un pelo de tonto	Pasivo	Sí	142
Observador	Pasivo	No	142

TABLA 4-1: LISTADO DE TALENTOS (CONTINUACIÓN)

Nombre	Uso	Acumulativo	Página
Percibir el peligro	Activo (actividad menor)	No	142
Percibir emociones	Pasivo	No	142
Pieza defectuosa	Activo (acción)	No	142
Piloto consumado	Pasivo	Sí	142
Piloto experto	Activo (actividad menor)	No	142
Piloto nato	Activo (actividad menor)	No	142
Pirata informático consumado	Activo (actividad menor)	No	142
Pirata informático experto	Activo (actividad menor)	No	142
Polifacético	Pasivo	Sí	142
Postura defensiva	Activo (maniobra)	Sí	143
Precisión letal	Pasivo	Sí	143
Presencia imponente	Activo (actividad menor, fuera de turno)	No	143
Programación defensiva	Pasivo	Sí	143
Programación defensiva mejorada	Pasivo	No	143
Programador nato	Activo (actividad menor)	No	143
Proveedor habitual	Activo (actividad menor)	Sí	143
Puesta a punto	Pasivo	Sí	143
Punto de presión	Activo (actividad menor)	No	143
Punto débil	Activo (actividad menor)	No	143
Rastreador experto	Pasivo	Sí	143
Reacción rápida	Activo (actividad menor, fuera de turno)	Sí	143
Reacciones prodigiosas	Pasivo	Sí	144
Recuperación rápida	Pasivo	Sí	144
Reflejos superiores	Pasivo	No	144
Reparación eficaz	Pasivo	Sí	144
Resistencia a venenos	Pasivo	Sí	144
Resistente	Pasivo	Sí	144
Retórica inspiradora	Activo (acción)	No	144
Retórica inspiradora mejorada	Pasivo	No	144
Retórica inspiradora suprema	Activo (actividad menor)	No	144
Robusto	Pasivo	Sí	144
Sentidos prodigiosos	Pasivo	Sí	144
Sexto sentido	Pasivo	No	144
Sistemas redundantes	Activo (acción)	No	144
Soles familiares	Activo (maniobra)	No	144
Sombra furtiva	Activo (actividad menor)	No	145
Subir de un salto	Activo (actividad menor)	No	145
Superviviente nato	Activo (actividad menor)	No	145
Tenacidad	Activo (acción)	Sí	145
Tenacidad mejorada	Activo (acción)	No	145
Tirador nato	Activo (actividad menor)	No	145
Tocado por el destino	Activo (actividad menor)	No	145
¡Utinni!	Pasivo	Sí	145
Veloz	Pasivo	No	145

ACELERACIÓN MÁXIMA

Uso: Activo (acción)
Acumulativo: No
Especializaciones: Piloto

El personaje puede forzar el motor de una nave o vehículo para que supere su límite de velocidad. Para ello ha de realizar una acción de Aceleración máxima haciendo una **tirada Difícil (◆◆◆) de Pilotar**. Si la supera, aumenta en 1 la Velocidad máxima del vehículo durante tantos asaltos como su puntuación de Astucia. El vehículo sigue sin poder realizar acciones o maniobras que normalmente fuera incapaz de llevar a cabo (esto es, acciones que requieran una Velocidad mínima).

ACELERACIÓN MÁXIMA MEJORADA

Uso: Activo (maniobra)
Acumulativo: No
Especializaciones: Piloto

El personaje puede sufrir voluntariamente 1 de Tensión para intentar la Aceleración máxima como maniobra. Además, la dificultad de la Aceleración máxima se reduce a **Media (◆◆)**.

ACELERACIÓN MÁXIMA SUPREMA

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Piloto

Cuando el personaje utiliza con éxito la Aceleración máxima, la Velocidad máxima de la nave aumenta 2 puntos (en vez de 1) durante tantos asaltos como su Astucia.

ACLIMATACIÓN

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Especialista en supervivencia, exiliado sensible a la Fuerza, explorador

Este talento elimina hasta ■■ de las tiradas de habilidad que realice el personaje para buscar comida, agua o refugio. Las tiradas de Supervivencia necesarias para efectuar esta búsqueda consumen la mitad del tiempo habitual.

ACTITUD CONVINCENTE

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Comerciante, exiliado sensible a la Fuerza, granuja

Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas de Engaño y Actividad criminal que haga el personaje.

ADVERSARIO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Sólo PNJ

Cada rango de este talento incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este personaje.

APLICACIÓN DE ESTIMULANTES

Uso: Activo (acción)
Acumulativo: No
Especializaciones: Médico

El personaje puede realizar una acción de Aplicación de estimulantes. Para ello debe disponer de fármacos, un medpac o inyectores de estimulantes, y hacer una **tirada Media (◆◆) de Medicina**. Si la supera, un aliado que tenga a alcance de interacción (incluido él mismo) aumenta en 1 punto una de sus características (a elección del personaje) durante el resto del encuentro, y también sufre 4 de Tensión. Cada característica de un mismo personaje solamente puede aumentarse una vez por encuentro mediante el uso de este talento.

APLICACIÓN DE ESTIMULANTES MEJORADA

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Médico

Cuando el personaje realice una acción de Aplicación de estimulantes, puede aumentar la dificultad de la tirada a **Difícil (◆◆◆)** empleando para ello una actividad menor. Si opta por hacerlo, el objetivo de la acción sufre 1 de Tensión en vez de 4.

APLICACIÓN DE ESTIMULANTES SUPREMA

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Médico

Cuando el personaje realice una acción de Aplicación de estimulantes, puede gastar cada ⊕ obtenido para aumentar en 1 punto una característica adicional.

APLOMO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Asesino, comerciante, erudito, especialista en supervivencia, explorador, fronterizo, guardaespaldas, ladrón, mecánico, médico, mercenario, piloto, pirata informático, político, técnico clandestino

Cada rango de este talento aumenta en 1 punto el umbral de Tensión del personaje.

APTITUD TECNOLÓGICA

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Pirata informático

Cada rango de este talento reduce en un 25% el tiempo necesario para completar tareas relacionadas con computadoras.

ARTILUGIO

Uso: Activo (acción)
Acumulativo: No
Especializaciones: Mecánico

Una vez por partida, el personaje puede realizar una acción de Artilugio haciendo una **tirada Difícil (◆◆◆) de Mecánica** para fabricar un ingenio que solucione un problema actual empleando únicamente las piezas y herramientas de las que disponga. El DJ debe aprobar este artilugio, que solamente funcionará hasta el final del encuentro. Las herramientas utilizadas son destruidas en el proceso. Se puede gastar ⊕ para recuperar estas herramientas y poder seguir usándolas después.

ASTRONAVEGANTE EXPERTO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Fronterizo

Una vez por asalto, el personaje puede sufrir 2 de Tensión para reducir en 1 la dificultad de su próxima tirada de Astronavegación, hasta un mínimo de **Fácil (◆)**.



ATAJO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Explorador, ladrón

Durante una persecución, cada rango que tenga el personaje en este talento añade ▢ a toda tirada que haga para atrapar o eludir a un oponente.

ATAQUE FURIOSO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Incursor

Cuando el personaje haga una tirada de combate de Pelea o de Armas cuerpo a cuerpo, puede sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar esa misma cantidad de veces la Capacidad del ataque. La Tensión que sufra de este modo no puede exceder su rango en este talento.

ATAQUE RÁPIDO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Asesino, explorador, granuja

Cada rango de este talento añade ▢ a las tiradas de combate efectuadas contra cualquier objetivo que no haya actuado aún durante el encuentro de combate actual.

BRAZO FUERTE

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Mercenario

El personaje utiliza armas arrojadizas como si tuviesen 1 intervalo de alcance por encima del normal (hasta un máximo de alcance medio).

BUENA PUNTERÍA

Uso: Activo (maniobra)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Asesino

Una vez por asalto y en su propio turno, el personaje puede llevar a cabo una maniobra de Buena puntería y sufrir cualquier cantidad de Tensión antes de hacer una tirada de combate. No puede sufrir más Tensión que su rango en este talento. A continuación, el personaje puede reducir la Defensa del objetivo (tanto en cuerpo a cuerpo como a distancia) tantos puntos como la Tensión sufrida al efectuar la tirada de combate.

CAMORRISTA NATO

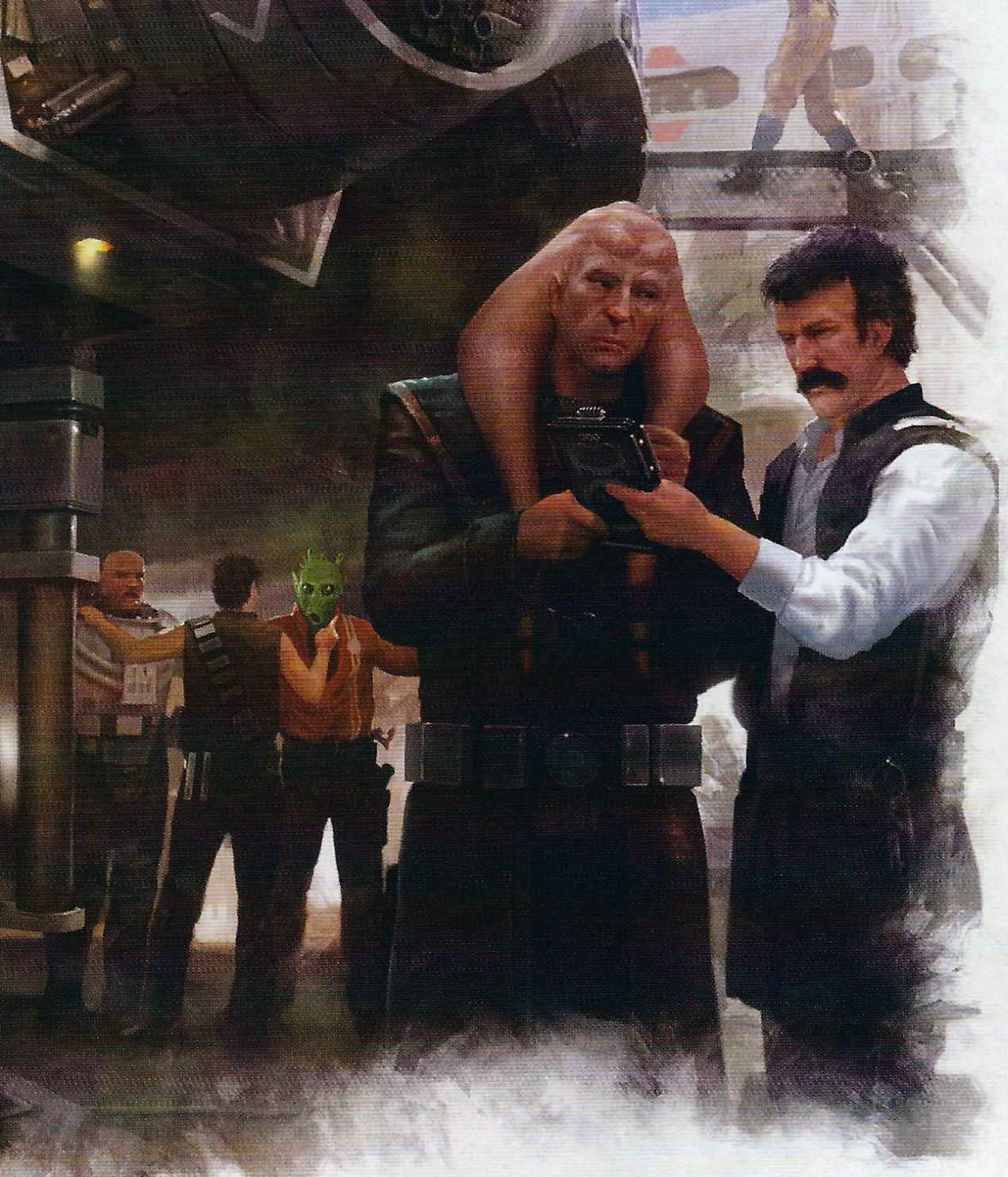
Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Incursor

Una vez por partida, el personaje puede repetir 1 tirada de Pelea o de Armas cuerpo a cuerpo.

CARTÓGRAFO GALÁCTICO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Fronterizo, piloto

Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas de Astronavegación que haga el personaje. Además, sus tiradas de Astronavegación consumen la mitad del tiempo habitual (esta duración no se reduce con rangos adicionales de este talento).



CAZADOR

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Especialista en supervivencia

Cada rango de este talento añade ■ a todas las tiradas de habilidad que haga el personaje para interactuar con bestias o animales salvajes (incluidas las tiradas de combate). También se suma un +10 por rango a los resultados de herida crítica que les inflija.

CAZADOR NATO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Explorador

Una vez por partida, el personaje puede repetir 1 tirada de Percepción o de Alerta.

CHANCHULLERO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Comerciante

Cuando el personaje venda objetos a un comerciante o establecimiento honrado, cada rango que tenga en este talento aumenta en un 10% el valor en créditos de los artículos vendidos (calculado a partir de su precio de venta original).

CHAPUCERO NATO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Mecánico

Una vez por partida, el personaje puede repetir 1 tirada de Mecánica.

CINTURÓN DE ACCESORIOS

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Explorador, técnico clandestino

El personaje puede gastar 1 punto de Destino para realizar una actividad menor de Cinturón de accesorios y sacar de un cinturón, mochila o bolsillo cualquier herramienta pequeña pero esencial que no figurase previamente en su inventario y cuya rareza no sea superior a 4. No puede tratarse de un arma a menos que posea la propiedad Munición limitada 1.

CIRUJANO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Médico

Cuando el personaje haga una tirada de Medicina para ayudar a un personaje a curarse de sus Heridas, cada rango de este talento le permite sanar 1 Herida adicional.

COMPARTIMENTO OCULTO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Granuja, ladrón

Cualquier pieza voluminosa de equipo, vehículo o droide que sea propiedad del personaje dispone de uno o varios compartimentos ocultos del tamaño apropiado para mercancías de contrabando. El jugador puede tener tantos compartimentos ocultos como desee, pero en total sólo pueden almacenarse en ellos objetos cuyo valor total de impedimento no exceda los rangos que tenga el personaje en este talento. El tamaño de los compartimentos es proporcional al tamaño del vehículo o droide en cuestión. La mayoría de los droides humanoides sólo pueden guardar en su interior objetos de tamaño equivalente al de un arma de una mano, mientras que una astronave de Silueta 4 puede ocultar seres humanoides en sus compartimentos. Toda tirada realizada para detectar estos compartimentos ocultos tiene una dificultad **Formidable (◆◆◆◆◆)**.

CONCENTRACIÓN INTENSA

Uso: Activo (maniobra)
Acumulativo: No
Especializaciones: Erudito, exiliado sensible a la Fuerza

Antes de hacer una tirada de habilidad, el personaje puede realizar una maniobra de Concentración intensa y sufrir 1 de Tensión para incrementar 1 vez la Capacidad de esa tirada.

CONDUCCIÓN DEFENSIVA

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Fronterizo, piloto

Cada rango de este talento aumenta en 1 la Defensa en todas las zonas del vehículo que esté pilotando el personaje.

CONFIANZA

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Erudito, mercenario

Cada rango de este talento reduce en 1 la dificultad de todas las tiradas de Disciplina que haga el personaje para resistir los efectos del miedo. Si esto reduce la dificultad a 0, el personaje no tendrá que realizar la tirada.

CONOCIMIENTO ESPECIALIZADO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Erudito

Cuando el personaje adquiere este talento, debe elegir 1 habilidad de conocimientos. Siempre que haga una tirada de esta habilidad, puede gastar ⊕ para obtener tantos ✲ adicionales como su rango en este talento.

CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Comerciante, granuja, ladrón

Cuando el personaje busque artículos ilegales, exóticos o de estraperlo, cada rango que tenga en este talento reduce en 1 su rareza. A cambio, su precio aumenta en un 50% por cada nivel de rareza reducido.

COORDINACIÓN TÁCTICA

Uso: Activo (acción)
Acumulativo: No
Especializaciones: Mercenario

El personaje puede realizar una acción de Coordinación táctica para hacer una **tirada Media (◆ ◆) de Liderazgo**. Si la supera, tantos aliados como su Presencia pueden sufrir inmediatamente 1 de Tensión para efectuar 1 maniobra gratuita. Esta maniobra no se cuenta de cara al límite de maniobras que puede realizar cada uno en su turno. En caso de duda sobre el orden de actuación de los aliados, la decisión final se deja en manos del personaje que ha utilizado la Coordinación táctica.

COORDINACIÓN TÁCTICA MEJORADA

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Mercenario

Las acciones de Coordinación táctica del personaje afectan a tantos aliados como el doble de su Presencia, y además puede gastar ⊕ obtenido en su tirada de Liderazgo para permitir que 1 de sus aliados sufra 1 de Tensión y realice 1 acción gratuita en vez de 1 maniobra gratuita.

DE UNA PIEZA

Uso: Activo (actividad menor, fuera de turno)
Acumulativo: No
Especializaciones: Mecánico

El personaje puede gastar 1 punto de Destino para llevar a cabo una actividad menor de De una pieza inmediatamente después de que sufra daños un vehículo o astronave que él haya reparado en el encuentro actual. El jugador debe ofrecer una explicación de por qué el daño recibido, que parecía grave, es en realidad superficial, y acto seguido el daño infligido por el ataque se sufre como Tensión de sistemas.

DEDICACIÓN

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Asesino, comerciante, erudito, especialista en supervivencia, exiliado sensible a la Fuerza, explorador, fronterizo, granuja, guardaespaldas, incursor, ladrón, mecánico, médico, mercenario, piloto, pirata informático, político, técnico clandestino, tecnificado.

Cada rango de este talento aumenta en 1 punto de forma permanente una característica elegida por el jugador. La puntuación de dicha característica no puede aumentarse por encima de 6 con este talento.

DELINCUENTE NATO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Ladrón

Una vez por partida, el personaje puede repetir 1 tirada de Actividad criminal o de Sigilo.

DERRIBO

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Fronterizo, incursor

Tras golpear con un ataque cuerpo a cuerpo, el personaje puede tumbar al objetivo gastando un ⊕ obtenido en la tirada. Si el objetivo es más grande que el personaje, se requiere un ⊕ adicional por cada punto de Silueta de diferencia.

DESCIFRADOR

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Erudito, pirata informático

Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que haga el personaje para descifrar códigos o descodificar comunicaciones. Además, la dificultad de todas las tiradas de Computadoras e Intelecto que haga el personaje con estos mismos fines se reduce en 1. Este beneficio no aumenta con rangos adicionales de este talento.

DESENFUNDADO RÁPIDO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Asesino, exiliado sensible a la Fuerza, granuja

Una vez por asalto y en su propio turno, el personaje puede desenfundar o enfundar un arma de fácil acceso mediante una actividad menor (en vez de una maniobra). Este talento también reduce en 1 maniobra el tiempo necesario para sacar o guardar un arma que normalmente requiera de varias maniobras para su correcto despliegue o guardado.

DESORIENTAR

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Explorador, tecnificado

Después de alcanzar a un objetivo con una tirada de combate, el personaje puede gastar ❦ ❦ para desorientarlo durante tantos asaltos como el rango del personaje en este talento. Un objetivo desorientado añade ■ a todas sus tiradas de habilidad (ver página 218).

DISEÑO FAMILIAR

Uso: Activo (maniobra)
Acumulativo: No
Especializaciones: Técnico clandestino

Una vez por partida, el personaje puede llevar a cabo una maniobra para hacer una **tirada Difícil (◆ ◆ ◆) de Educación**. Si la supera, estará familiarizado con el diseño de un edificio o nave de línea. El personaje conocerá la ubicación de los

componentes o instalaciones más importantes de la nave o vehículo, así como su propia localización exacta dentro de ella. También podrá trazar rutas poco convencionales para sortear obstáculos. A discreción del DJ, resultados adicionales de ✲, 🌀 o ⊕ pueden revelar otros datos de interés.

DISPARO CERTERO

Uso: Activo (maniobra)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Mercenario

Una vez por asalto, antes de efectuar un ataque a distancia, el personaje puede llevar a cabo una maniobra de Disparo certero para obtener los beneficios de apuntar con el arma e incrementar una tirada de combate tantas veces como su rango en este talento.

DISPARO DE PRECISIÓN

Uso: Activo (maniobra)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Asesino, mercenario

Una vez por asalto, antes de efectuar un ataque a distancia que no sea con un arma arrojadiza, el personaje puede realizar una maniobra de Disparo de precisión para aumentar el alcance máximo del arma en 1 intervalo por cada rango que tenga en este talento. La Dificultad del ataque se incrementa 1 vez por cada intervalo de alcance aumentado por encima del máximo normal (además del aumento de dificultad aplicado por el largo alcance).



DOMINIO DE BLINDAJES

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Tecnificado

Si lleva puesto algún tipo de blindaje, el personaje aumenta su valor total de Protección en 1 punto.

DOMINIO DE BLINDAJES MEJORADO

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Tecnificado

Si el personaje lleva puesto un blindaje de Protección 2 o superior, su Defensa aumenta en 1 punto.

DOMINIO DE LA FUERZA

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Exiliado sensible a la Fuerza

Cada rango de este talento aumenta en 1 de forma permanente la puntuación de Dominio de la Fuerza del personaje.

DON DE GENTES

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Político

Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas de Carisma y Liderazgo realizadas por el personaje.

ELUDIR SEGURIDAD

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Ladrón, pirata informático

Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas de Actividad criminal y Computadoras que haga el personaje para neutralizar un dispositivo de seguridad o abrir una puerta cerrada con llave.

EMBAUCADOR NATO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Granuja, político

Una vez por partida, el personaje puede repetir 1 tirada de Carisma o de Engaño.

ENDURECIDO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Comerciante, erudito, especialista en supervivencia, explorador, fronterizo, granuja, guardaespaldas, incursor, mecánico, mercenario, piloto, político, técnico clandestino, tecnificado

Cada rango de este talento incrementa en 2 el umbral de Heridas del personaje.

ENTEREZA

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Erudito, médico, pirata informático

Cuando el personaje sufre Tensión, cada rango de este talento reduce en 1 la Tensión sufrida (hasta un mínimo de 1). Esto no se aplica a las pérdidas voluntarias de Tensión.

EQUILIBRIO

Uso: Activo (maniobra)
Acumulativo: No
Especializaciones: Exiliado sensible a la Fuerza

Cuando el personaje recupera Tensión al final de cada encuentro, puede tirar tantos dados de la Fuerza como su Dominio de la Fuerza y recuperar tanta Tensión adicional como el número de ◯ obtenidos en la tirada.

ERUDITO NATO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Erudito

Una vez por partida, el personaje puede repetir 1 tirada de cualquier habilidad de conocimientos.

ERUDITO RESPETADO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Erudito

Cada rango de este talento permite al personaje rebajar 1 vez la Dificultad de las tiradas que haga para interactuar con instituciones académicas y de enseñanza.

ESCURRIDIZO

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Piloto

La Silueta de todo vehículo pilotado por el personaje se considera 1 punto inferior a lo normal cuando es atacado (hasta una Silueta mínima de 0).

ESPECIALISTA EN BACTA

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Médico

Cada rango que tenga el personaje en este talento cura 1 Herida adicional a los pacientes que tenga bajo su supervisión cada vez que sanen Heridas recuperándose en un tanque de bacta, bajo supervisión médica o con cuidados médicos prolongados.

ESQUIVA

Uso: Activo (actividad menor, fuera de turno)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Asesino, fronterizo, ladrón, médico, político

Si es el objetivo de una tirada de combate (cuerpo a cuerpo o a distancia), el personaje puede realizar inmediatamente una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión sufrida de este modo no puede exceder el rango del personaje en este talento.

EVASIÓN IMPECABLE

Uso: Activo (acción)
Acumulativo: No
Especializaciones: Piloto

El personaje puede efectuar una acción de Evasión impecable mientras pilota un vehículo o astronave. Para ello debe seleccionar un enemigo y hacer una **tirada enfrentada de Pilotar vehículo planetario** o **Pilotar vehículo espacial**. Si vence, el vehículo o astronave del enemigo no podrá atacar al vehículo del personaje durante tantos asaltos como la Agilidad de éste último. Este talento solamente puede utilizarse una vez en cada encuentro.

FINTA

Uso: Activo (maniobra)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Granuja, guardaespaldas, mercenario, técnico clandestino

Una vez por asalto, el personaje puede llevar a cabo una maniobra de Finta para echarse a los lados y tratar de evitar ataques a distancia. Luego sufre cualquier cantidad de Tensión, pero no más que su rango en este talento. Hasta el comienzo de su próximo turno, la Dificultad de todos los ataques a distancia efectuados contra el personaje se incrementa tantas veces como la Tensión que ha sufrido.





FIRMEZA

Uso: Activo (maniobra)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Erudito, guardaespaldas, técnico clandestino, tecnificado

El personaje puede llevar a cabo una maniobra de Firmeza para afianzarse y mantener el equilibrio. Esto le permite eliminar tantos □ como su rango en este talento de la próxima tirada de habilidad que realice, pero sólo de los sufridos por efecto de cambios en el entorno, condiciones climáticas adversas, superficies inestables, gravedad cero, gravedad intensa y cualquier otro obstáculo físico que suponga un impedimento para la tirada de habilidad.

FORTALEZA MENTAL

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Erudito, pirata informático

El personaje puede gastar 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en sus tiradas de Intelecto y Astucia hasta el final del encuentro. Esto no cura las heridas sufridas, tan sólo permite ignorar temporalmente sus efectos.

FUEGO CONCENTRADO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Guardaespaldas

Cada rango de este talento añade 1 al daño de 1 impacto causado por un ataque con éxito con las habilidades Armas a distancia pesadas y Artillería efectuado a alcances largo o extremo para el que se hayan usado armas que no pertenezcan a naves espaciales ni vehículos.

FUERZA SALVAJE

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Incursor

Cada rango de este talento añade 1 al daño de 1 impacto causado por todo ataque realizado con éxito por el personaje utilizando las habilidades Armas cuerpo a cuerpo y Pelea.

FUERZAS DE FLAQUEZA

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Mercenario

Una vez en cada encuentro, el personaje puede llevar a cabo una actividad menor para sacar Fuerzas de flaqueza y recuperar tanta Tensión como su rango en este talento.

GOLPE CONMOCIONADOR

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Tecnificado

Cuando el personaje efectúa una tirada de Armas cuerpo a cuerpo, puede infligir el daño como Tensión en lugar de Heridas. Esto no ignora la Protección del objetivo.

GOLPE CONMOCIONADOR MEJORADO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Tecnificado

Cuando el personaje inflige daño como Tensión con tiradas de Pelea o Armas cuerpo a cuerpo, puede gastar ⊛ para conmocionar al objetivo (ver página 218) durante 1 asalto por cada ⊛ gastado.

GOLPE DIRIGIDO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Asesino

Después de efectuar un ataque con éxito empleando un arma que no pertenezca a una nave o vehículo, el personaje puede gastar 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como su Agilidad a 1 de los impactos del ataque.

GOLPE INCAPACITANTE

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Tecnificado

El personaje puede aumentar voluntariamente en 1 la dificultad de una de sus tiradas de combate para asestar un golpe devastador. Si la supera e inflige daño al umbral de Heridas del objetivo, éste sufre 1 de Tensión cada vez que se mueva durante el resto del encuentro.

GOLPES LETALES

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Asesino, incursor, mercenario

Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a enemigos.

GUARDAESPALDAS

Uso: Activo (maniobra)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Guardaespaldas

Una vez por asalto y en su turno, el personaje puede realizar una maniobra de Guardaespaldas para defender a un aliado que tenga a alcance de interacción. Para ello ha de sufrir cualquier cantidad de Tensión (no más que su rango en este talento). Hasta el comienzo del siguiente turno del personaje, se incrementa esa misma cantidad de veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra el personaje defendido.

HABLAR BINARIO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Erudito, técnico clandestino

Cuando el personaje dirija a PNJ droides para que realicen alguna tarea, cada rango que tenga en este talento añade ■ a las tiradas de los droides.

IMPACTO DIRECTO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Piloto

El personaje puede gastar 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como la mitad de su Agilidad (redondeando hacia arriba) a 1 impacto de un ataque realizado con éxito usando un arma de nave o vehículo.

IMPACTO DIRECTO MEJORADO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Piloto

El personaje puede gastar 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como su Agilidad a 1 impacto de un ataque realizado con éxito usando un arma de nave o vehículo. Este efecto sustituye al del talento Impacto directo.

INDISTINGUIBLE

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Ladrón

El personaje tiene un aspecto tan corriente que nadie suele recordar nada característico sobre su persona. Cada rango de este talento incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas realizadas para identificar al personaje.

INGENIOSO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Erudito

Una vez por partida, el personaje puede efectuar una tirada de habilidad usando el Intelecto en vez de la característica asociada a dicha habilidad. Si decide hacerlo, el jugador debe explicar en cada caso concreto cómo se sirve de su inteligencia para solucionar el problema.

INSTINTO CALLEJERO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Exiliado sensible a la Fuerza, fronterizo, ladrón

Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas de Callejeo y Bajos fondos realizadas por el personaje.

INTIMIDANTE

Uso: Activo (actividad menor, fuera de turno)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Tecnificado

Cuando realice una tirada de Coacción, el personaje puede sufrir cualquier cantidad de Tensión para rebajar la Dificultad de la tirada tantas veces como la Tensión sufrida. Además, también puede sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar en esa misma cantidad la Dificultad de las tiradas de Coacción que se realicen contra él. En ambos casos, la Tensión sufrida no puede exceder el rango que tenga el personaje en este talento.

INTUICIÓN

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Exiliado sensible a la Fuerza

Este talento convierte la Percepción y la Disciplina en habilidades profesionales del personaje (si no lo son ya).

INVENTOR

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Técnico clandestino

Cuando el personaje construye objetos nuevos o modifica accesorios (ver **Capítulo V: Equipo**), cada rango de este talento añade □ o elimina ■ de las tiradas pertinentes.

INVESTIGADOR

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Erudito

Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas de habilidades de conocimientos que haga el personaje. Además, tarda la mitad del tiempo ordinario en investigar cualquier tema (esta reducción del tiempo no es acumulativa con rangos adicionales de este talento).

LABIA

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Comerciante

La primera vez que el personaje adquiere este talento, debe elegir 1 habilidad entre Carisma, Coacción, Engaño o Negociación. Cuando tenga que hacer una tirada de esa habilidad, puede gastar ⊕ para obtener tantos ✲ adicionales como su rango en este talento.

LECCIONES DE ANATOMÍA

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Asesino, médico

Después de efectuar un ataque con éxito utilizando un arma que no pertenezca a un vehículo o astronave, el personaje puede gastar 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como su Intelecto a 1 de los impactos del ataque.

LENGUA AFILADA

Uso: Activo (acción)
Acumulativo: No
Especializaciones: Político

El personaje puede realizar una acción de Lengua afilada haciendo una tirada **Media (◆ ◆) de Coacción**. Por cada ✲ obtenido, un enemigo que tenga a corto alcance sufre 1 de Tensión. Además, por cada ⊕ que gaste, uno de los enemigos afectados sufre 1 de Tensión adicional.

LENGUA AFILADA MEJORADA

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Político

Todo enemigo afectado por la Lengua afilada añade ■ a todas sus tiradas de habilidad durante tantos asaltos como el rango del personaje en Coacción (este efecto no es acumulativo).

LENGUA AFILADA SUPREMA

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Político

El personaje puede sufrir voluntariamente 1 de Tensión para usar la Lengua afilada con una maniobra en lugar de una acción.

LEVANTARSE DE UN SALTO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Asesino, fronterizo, ladrón

Una vez por asalto y en su propio turno, el personaje puede ponerse en pie con una actividad menor si está sentado o tumbado.

MADERA DE HÉROE

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Especialista en supervivencia, incursor

El personaje puede gastar 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en tiradas de Fortaleza y Agilidad hasta el final del encuentro. Esto no cura sus heridas, simplemente le permite ignorarlas temporalmente.

MANDO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Mercenario

Cada rango de este talento añade ▢ a las tiradas de Liderazgo del personaje (o a cualquier otra tirada que haga para inspirar, liderar o congregar una multitud). Durante las siguientes 24 horas, cada rango de este talento añade también ▢ a las tiradas de Disciplina de los objetivos inspirados. Este beneficio no aumenta con rangos adicionales de este talento.

MANITAS

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Técnico clandestino, tecnificado

El personaje altera un objeto de equipo para hacerlo más modificable, lo que aumenta en 1 su número de Ensamblajes. Solamente puede hacer esto una vez con cada objeto de equipo, pero puede modificar tantos objetos como su rango en este talento. Si pierde un objeto modificado, puede aplicar este talento a uno nuevo.

MAÑOSO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Mecánico

Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas de Mecánica que haga el personaje. Además, el coste en créditos para añadir modificaciones a sus accesorios se reduce a la mitad (esta reducción no aumenta con rangos adicionales de este talento).

MATÓN NATO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Tecnificado

Una vez por partida, el personaje puede repetir 1 tirada de Coacción o de Callejeo.

MÉDICO EXPERTO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Médico

Una vez por asalto, el personaje puede sufrir 2 de Tensión para reducir en 1 la dificultad de su próxima tirada de Medicina, hasta un mínimo de **Fácil (◆)**.

MÉDICO NATO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Médico

Una vez por partida, el personaje puede repetir 1 tirada de Medicina.

MEJORAS CASERAS

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Técnico clandestino, tecnificado

Por cada rango de este talento, el personaje elige un arma o blindaje de su propiedad. Puede aumentar en 1 el daño infligido por el arma, reducir en 1 su coste en ⟲ para realizar un impacto crítico, reducir en 1 cualquier otro efecto (hasta un mínimo de 1), o aumentar en 1 la Defensa conferida por un blindaje contra armas a distancia o cuerpo a cuerpo. Como opción alternativa, puede reducir en 2 el valor de impedimento del objeto (hasta un mínimo de 1). Esta bonificación sólo se aplica mientras sea el personaje quien utiliza el objeto. Si alguna vez se pierde o es destruido, el personaje podrá aplicar este talento a otra arma o blindaje de su propiedad.

MERCADER EXPERTO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Comerciante

Antes de hacer una tirada para comprar o vender artículos, o bien para saldar o contraer una Obligación, el personaje puede sufrir 2 de Tensión. Si supera la tirada, el personaje puede vender un 25% más caro, comprar un 25% más barato, reducir 1 punto más de Obligación o contraer 1 punto menos de Obligación.

MONTARAZ

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Especialista en supervivencia

Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que haga el personaje para desplazarse por campo abierto o eludir efectos del terreno y del entorno. La duración de sus viajes por tierra se reduce a la mitad (pero no se vuelve a reducir con rangos adicionales de este talento).



MUNICIÓN DE RESERVA

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Comerciante, tecnificado

El personaje no puede quedarse sin munición por haber sacado ▽. Este talento no surte efecto con los objetos que poseen la propiedad Munición limitada.

NEGACIÓN PLAUSIBLE

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Político

Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas de Coacción y Engaño que haga el personaje.

NEGOCIADOR NATO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Comerciante

Una vez por partida, el personaje puede repetir 1 tirada de Frialdad o de Negociación.

NERVIOS DE ACERO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Comerciante, político

El personaje puede gastar 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en sus tiradas de Presencia y Voluntad hasta el final del encuentro. Esto no cura sus heridas, tan sólo le permite ignorar sus efectos temporalmente.

NI UN PELO DE TONTO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Comerciante, político

Cada rango de este talento incrementa 1 vez la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción y Engaño realizadas contra el personaje.

OBSERVADOR

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Explorador

Todo aliado que el personaje tenga a corto alcance añade □ a sus tiradas de Percepción y Alerta. Los aliados que tenga a alcance de interacción añaden □ □ a estas tiradas.

PERCIBIR EL PELIGRO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Exiliado sensible a la Fuerza

Una vez por partida, el personaje puede eliminar ■ ■ de una tirada de habilidad cualquiera.

PERCIBIR EMOCIONES

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Exiliado sensible a la Fuerza

El personaje añade □ a todas sus tiradas de Carisma, Coacción y Engaño (a menos que el objetivo sea inmune a los poderes de la Fuerza).

PIEZA DEFECTUOSA

Uso: Activo (acción)
Acumulativo: No
Especializaciones: Mecánico

Una vez por partida, el personaje puede realizar una acción de Pieza defectuosa haciendo una **tirada Difícil (◆◆◆) de Mecánica.** Si la supera, un dispositivo de su elección (sujeto a la aprobación del DJ) falla espontáneamente debido a la intervención del personaje, o bien porque iba a fallar de todos modos y el personaje se ha dado cuenta (esta decisión se deja en manos del jugador).

PILOTO CONSUMADO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Fronterizo, piloto

Cada rango de Piloto consumado elimina ■ de todas las tiradas de Pilotar vehículo planetario y Pilotar vehículo espacial efectuadas por el personaje.

PILOTO EXPERTO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Piloto

Una vez por asalto y mientras pilota una astronave (cualquiera que se maneje con la habilidad Pilotar vehículo espacial), el personaje puede sufrir voluntariamente 2 de Tensión para realizar cualquier acción como una maniobra.

PILOTO NATO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Piloto

Una vez por partida, el personaje puede repetir 1 tirada de Pilotar vehículo espacial o de Artillería.

PIRATA INFORMÁTICO CONSUMADO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Pirata informático

Cuando el personaje haga una tirada de Computadoras, puede gastar ⊕ para obtener cierto grado de control sobre el sistema y poder realizar como maniobras las próximas tiradas que haga usando la misma computadora.

PIRATA INFORMÁTICO EXPERTO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Pirata informático

Una vez por asalto, el personaje puede llevar a cabo una actividad menor para sufrir 2 de Tensión y reducir en 1 la dificultad de su próxima tirada de Computadoras o de cualquier otra habilidad que deba usar para piratear una computadora. La dificultad no puede caer por debajo de **Fácil (◆)** de este modo.

POLIFACÉTICO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Erudito, político

2 habilidades cualesquiera a elección del jugador se convierten permanentemente en habilidades profesionales para el personaje.

POSTURA DEFENSIVA

Uso: Activo (maniobra)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Guardaespaldas, incursor, técnico clandestino, tecnificado

Una vez por asalto y en su propio turno, el personaje puede llevar a cabo una maniobra de Postura defensiva para protegerse mejor contra ataques cuerpo a cuerpo. El personaje sufre cualquier cantidad de Tensión (pero no más que sus rangos en este talento) e incrementa en esa misma cantidad la Dificultad de todos los ataques cuerpo a cuerpo efectuados contra él hasta el principio de su próximo turno.

PRECISIÓN LETAL

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Asesino, mercenario, tecnificado

El personaje debe elegir 1 habilidad de combate cada vez que adquiera este talento. Cada rango de entrenamiento básico que tenga en esa habilidad añade 1 punto de daño adicional a 1 impacto causado al atacar con éxito usando la habilidad, siempre y cuando esté utilizando armas que no sean de naves espaciales ni vehículos. No se puede elegir una misma habilidad de combate dos veces.

PRESENCIA IMPONENTE

Uso: Activo (actividad menor, fuera de turno)
Acumulativo: No
Especializaciones: Político

El personaje puede gastar 1 punto de Destino para recuperar tanta Tensión como su puntuación de Presencia.

PROGRAMACIÓN DEFENSIVA

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Pirata informático

Cuando el personaje intente defender un sistema computerizado contra cualquier tipo de intrusión (o cuando un oponente trata de piratear una computadora que pertenece al personaje o que éste ha programado), cada rango de este talento añade ■ a las tiradas de los oponentes.

PROGRAMACIÓN DEFENSIVA MEJORADA

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Pirata informático

Cuando el personaje intente defender un sistema computerizado contra cualquier tipo de intrusión, cada rango de Programación defensiva incrementa 1 vez la Dificultad de las tiradas de sus oponentes. Esto reemplaza los beneficios habituales del talento Programación defensiva.

PROGRAMADOR NATO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Pirata informático

Una vez por partida, el personaje puede repetir 1 tirada de Computadoras o de Astronavegación.

PROVEEDOR HABITUAL

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Comerciante

Una vez por partida, cuando el personaje intente comprar un artículo que esté disponible legalmente, cada rango que tenga en este talento reduce en 1 la rareza del artículo.

PUESTA A PUNTO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Mecánico

Cuando el personaje reduce la cantidad de Tensión de sistemas sufrida por una nave espacial o vehículo, cada rango de este talento le permite reducir 1 punto adicional de Tensión de sistemas.

PUNTO DE PRESIÓN

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Médico

Cuando el personaje realice una tirada de Pelea contra un enemigo vivo, en lugar de infligirle daño puede causarle una cantidad equivalente de Tensión más tanta Tensión adicional como los rangos que tenga en Medicina. Este talento no puede utilizarse con ningún tipo de arma, pero el daño causado a la Tensión ignora la Protección del objetivo.

PUNTO DÉBIL

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Especialista en supervivencia, granuja

Después de efectuar un ataque con éxito empleando un arma que no pertenezca a un vehículo o astronave, el personaje puede gastar 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como su Astucia a 1 de los impactos efectuados por el ataque.

RASTREADOR EXPERTO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Especialista en supervivencia

Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que haga el personaje para buscar o seguir rastros. También se reduce a la mitad el tiempo que tarda en seguir rastros con tiradas de Supervivencia (esta reducción no se vuelve a aplicar con rangos adicionales de este talento).

REACCIÓN RÁPIDA

Uso: Activo (actividad menor, fuera de turno)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Granuja, ladrón

El personaje puede sufrir cualquier cantidad de Tensión para añadir ese mismo número de ✲ a cualquier tirada de Alerta o Frialdad realizada para determinar el orden de iniciativas. La Tensión sufrida de este modo no puede exceder el rango del personaje en este talento.

REACCIONES PRODIGIOSAS

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Exiliado sensible a la Fuerza

Cada rango de este talento añade ▢ a todas las tiradas de Alerta del personaje.

RECUPERACIÓN RÁPIDA

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Explorador, fronterizo, piloto

Cuando el personaje recupera Tensión después de que termine un encuentro, cada rango que tenga en este talento le permite recuperar 1 de Tensión adicional.

REFLEJOS SUPERIORES

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Exiliado sensible a la Fuerza

El personaje gana +1 a la Defensa contra ataques cuerpo a cuerpo.

REPARACIÓN EFICAZ

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Mecánico, técnico clandestino

Cada rango de este talento permite al personaje reparar 1 punto adicional de Daños en el casco siempre que repare una astronave o vehículo.

RESISTENCIA A VENENOS

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Especialista en supervivencia

Cada rango de este talento añade ▢ a todas las tiradas que haga el personaje para resistir o recuperarse de los efectos de venenos, ponzoñas y toxinas. La duración del efecto o daño que esté padeciendo a causa de un veneno, ponzoña o toxina se reduce en 1 asalto por cada rango que tenga en este talento (hasta un mínimo de 1 asalto).

RESISTENTE

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Especialista en supervivencia, guardaespaldas, incursor, mecánico

Cada rango de este talento aumenta en 1 la Protección del personaje.

RETÓRICA INSPIRADORA

Uso: Activo (acción)
Acumulativo: No
Especializaciones: Político

El personaje puede realizar una acción de Retórica inspiradora haciendo una tirada **Media (◆◆) de Liderazgo**. Por cada ✲ obtenido, un aliado que tenga a corto alcance o más cerca recupera 1 de Tensión. Por cada ☺, uno de los aliados afectados recupera 1 de Tensión adicional.

RETÓRICA INSPIRADORA MEJORADA

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Político

Todo aliado afectado por la Retórica inspiradora añade ▢ a todas sus tiradas de habilidad durante tantos asaltos como los rangos de Liderazgo del personaje. Este beneficio no es acumulativo.

RETÓRICA INSPIRADORA SUPREMA

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Político

El personaje puede sufrir voluntariamente 1 de Tensión para usar la Retórica inspiradora con una maniobra en lugar de una acción.

ROBUSTO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Fronterizo, guardaespaldas

Cada rango de este talento reduce en 10 el resultado de toda tirada de herida crítica que sufra el personaje (hasta un resultado mínimo de 1).

SENTIDOS PRODIGIOSOS

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Exiliado sensible a la Fuerza

Cada rango de este talento añade ▢ a todas las tiradas de Percepción del personaje.

SEXTO SENTIDO

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Exiliado sensible a la Fuerza

El personaje gana +1 a la Defensa contra ataques a distancia.

SISTEMAS REDUNDANTES

Uso: Activo (acción)
Acumulativo: No
Especializaciones: Mecánico

Con una **tirada Fácil (◆) de Mecánica**, el personaje puede extraer piezas de un aparato que esté operativo y utilizarlas para reparar otro aparato averiado sin que el primero deje de funcionar. Esto le permite arreglar un dispositivo averiado aunque no disponga de piezas de recambio, materias primas ni equipos de reparación (no se impone ninguna penalización a la tirada inicial debido a estas carencias). Sin embargo, esto sólo surte efecto si el aparato rapiñado es como mínimo del mismo tamaño y nivel tecnológico que el dispositivo que se pretende reparar (no es posible arreglar una nave espacial con una pistola bláster, ni tampoco un sable de luz con piezas de una rueda de molino de agua).

SOLES FAMILIARES

Uso: Activo (maniobra)
Acumulativo: No
Especializaciones: Explorador

Una vez por partida, el personaje puede llevar a cabo una maniobra para hacer una **tirada Difícil (◆◆◆) de Borde**

Exterior o **de Mundos del Núcleo**. Si la consigue, el personaje estará familiarizado con el tipo de entorno planetario en el que se encuentra. Sabrá con relativa certeza si el planeta puede estar habitado, y en caso afirmativo, dónde se concentran sus moradores. También conocerá posibles fenómenos ambientales inusuales, depredadores hostiles o recursos que puedan explotarse.

SOMBRA FURTIVA

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Asesino, ladrón

Una vez por asalto, el personaje puede sufrir voluntariamente 2 de Tensión para reducir en 1 la dificultad de su próxima tirada de Actividad criminal o Sigilo, hasta un mínimo de **Fácil (◆)**.

SUBIR DE UN SALTO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Explorador, piloto

Una vez por asalto y en su propio turno, el personaje puede emplear una actividad menor en lugar de una maniobra para subir o bajar de un vehículo, bestia, carlinga o puesto de artillería de una astronave.

SUPERVIVIENTE NATO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Especialista en supervivencia

Una vez por partida, el personaje puede repetir 1 tirada de Aguante o de Supervivencia.

TENACIDAD

Uso: Activo (acción)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Guardaespaldas, mecánico

En cualquier turno en el que el personaje esté conmocionado o desorientado, puede realizar una acción de Tenacidad (ignorando la prohibición a la realización de acciones que impone la conmoción). Para ello debe hacer una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Disciplina**. Si la consigue, deja de estar conmocionado o desorientado. Cada rango adicional de este talento reduce la dificultad de esta tirada en 1, hasta una dificultad mínima de **Fácil (◆)**.

TENACIDAD MEJORADA

Uso: Activo (acción)
Acumulativo: No
Especializaciones: Guardaespaldas, mecánico

El personaje puede utilizar su acción de Tenacidad para recuperarse tras quedar incapacitado por haber excedido su umbral de Tensión. En el turno posterior al que se ha producido la incapacitación, el personaje puede efectuar una **tirada Formidable (◆◆◆◆◆) de Disciplina** como parte de su acción de Tenacidad (ignorando la prohibición a la realización de acciones que impone la incapacitación). Si supera esta tirada, su Tensión se reduce a 1 punto por debajo de su umbral. Cada rango de Tenacidad reduce la dificultad de esta tirada en 1, hasta una dificultad mínima de **Fácil (◆)**.

TIRADOR NATO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Mercenario

Una vez por partida, el personaje puede repetir 1 tirada de Armas a distancia ligeras o de Armas a distancia pesadas.

TOCADO POR EL DESTINO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Exiliado sensible a la Fuerza

Una vez por partida, el personaje puede añadir ■ ■ a una tirada de habilidad cualquiera.

¡UTINNI!

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Técnico clandestino

Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que haga el personaje para encontrar o rapiñar objetos y equipo. Pueden ser tiradas de Negociación, Percepción o cualquier otra habilidad, dependiendo de las circunstancias y a discreción del DJ. Estas tiradas consumen la mitad del tiempo habitual (esta reducción del tiempo no es acumulativa con múltiples rangos de este talento).

VELOZ

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Especialista en supervivencia

El personaje no sufre las penalizaciones habituales cuando se desplaza por terreno difícil (es decir, puede moverse a la velocidad normal sin tener que realizar maniobras adicionales).



V

EQUIPO

"Las religiones y las armas antiguas no valen nada comparadas con un buen láser."

–Han Solo

La habilidad, la inteligencia y la buena suerte son recursos muy valiosos en **Al Filo del Imperio**, pero sólo un insensato entraría desarmado en el puerto espacial de Mos Eisley o vagaría por el páramo ártico de Hoth sin vestir un blindaje aislante acolchado.

Un personaje con dos dedos de frente procura estar preparado para cualquier problema que pueda surgir, y a ser posible para algunos más. Todo contrabandista que se precie debe llevar encima un arma de gran calibre para mantener a raya a los indeseables, y un blíster de bolsillo por si una reunión clandestina acaba malográndose. Los soldados saben que ningún blindaje que puedan llevar en circunstancias normales detendrá un impacto directo de blíster, pero seguramente les salve la vida si les alcanza la onda expansiva de una granada de fragmentación. El inventario de un granuja eficaz no consiste sólo en armas y blindajes; los recicladores de aire son indispensables para eliminar mynocks adheridos a la nave en el espacio profundo, y a ver quién es el listo que repara un hiperimpulsor sin una llave hidráulica.

Este capítulo contiene información sobre los armamentos personales, el blindaje y el equipo esencial para sobrevivir en cualquier lugar y situación desde los mundos del Núcleo hasta los territorios fronterizos. También se explica cómo a veces se consiguen créditos con mucha facilidad y se pierden aún más deprisa. Se incluye la mayor parte del equipo comúnmente disponible en toda la galaxia. El catálogo de herramientas útiles presentado aquí debería satisfacer las necesidades de quienes trabajan por cuenta propia.

ECONOMÍA GALÁCTICA

La savia vital de todo planeta es su economía, sus principales artículos de exportación e importación. Parte de las actividades comerciales son locales, como la humedad que se recolecta en los desiertos de Tatooine para luego transportarla a sus principales ciudades. Otras se dan a escala planetaria; la recia madera de gril de Pii II y IV es muy preciada en todos los mundos del Núcleo, y las naves espaciales fabricadas en Corellia se venden y revenden por toda la galaxia.

Para comerciar con estos artículos por las rutas espaciales también se requieren flotas enteras de naves, pilotos y tripulaciones, que a su vez necesitan alimentos, combustible y exploradores que busquen las vías más rápidas a través del hiperespacio. También se precisan armas para proteger los cargamentos de quienes pretenden "recaudar" lo que ya se ha recolectado en otra parte.



Federaciones de comercio, gremios y gobiernos locales regulan y aplican impuestos a este comercio siempre que pueden. La mayoría emplea estas fortunas en aras del bien común. En Bespin, la Ciudad de las Nubes dispone de un cuerpo privado de seguridad que tiene autorización para proteger y escoltar las naves de los cargueros que adquieren su valioso gas tibanna. Esto genera miles de puestos de empleo para mineros, comerciantes y técnicos, además de suministrar gas para los blásteres de toda la galaxia.

Naturalmente, donde hay normas no faltan quienes las infringen, y donde hay tarifas siempre hay gente que las evita. Contrabandistas y estraperlistas obtienen ingentes beneficios transportando y vendiendo artículos prohibidos o sujetos a elevados impuestos en diferentes sistemas. Algunas de estas mercancías son de la variedad más abyecta, como estupefacientes adictivos o esclavos. Otras pueden utilizarse con buenos o malos propósitos, como las armas y explosivos cuyos usos van desde el terrorismo y el crimen hasta la lucha contra regímenes locales crueles y opresivos. También hay cargamentos transportados por individuos de naturaleza heroica, como los que llevan medicinas a un asentamiento aislado o pasan de contrabando artículos de primera necesidad a mundos atrasados sometidos al yugo de un gobierno represivo o monopolista.

Los personajes de **Al Filo del Imperio** pueden ser canallas desalmados, contrabandistas sin escrúpulos, pistoleros a sueldo o despiadados cazarrecompensas, pero algunos se ven a sí mismos como auténticos salvadores del ciudadano medio oprimido por las autoridades. Y si al mismo tiempo disfrutan de cierto margen de beneficios, pues todos contentos.

DIVISAS

Los servicios y bienes de consumo se compran con créditos. El crédito es un concepto universal que engloba todo tipo de dinero, desde las unidades monetarias locales con sus propios nombres y valores hasta el crédito imperial galáctico estándar. Todos son intercambiables y pueden llevarse encima en forma de dinero en metálico (billetes y monedas) o contabilizarse mediante dispositivos digitales denominados chips. El primero suelen utilizarlo criminales que no quieren dejar ningún tipo de rastro electrónico, o los habitantes de mundos lejanos que desconfían de las instituciones cuyas sedes se hallan a muchos años luz de distancia.

Estos temores son en su mayoría infundados. Cada chip de créditos está codificado con valores no superiores al límite máximo de la divisa del planeta en el que se ha emitido, y además cuenta con el aval del Clan Bancario Intergaláctico (CBI). Los personajes pueden añadir fondos a un chip de créditos en cualquiera de las sucursales afiliadas que hay por toda la galaxia. Por lo general estos chips son muy seguros; incluso los piratas informáticos más ingeniosos tienen enormes dificultades para modificarlos. Únicamente

LA ECONOMÍA COMO GANCHO PARA AVENTURAS

En conjunto, la economía galáctica es un ente vivo, casi como la propia Fuerza. Cada recurso y su transporte a través de planetas o sistemas hasta llegar a manos de quienes desean comprarlo no es sólo un dato estadístico sobre un mundo lejano: es el germen de una posible aventura.

Coruscant, por ejemplo, es un planeta que apenas dispone de recursos naturales propios para satisfacer las necesidades de su billón de habitantes. Debido a ello, recibe a diario la visita de innumerables cargueros repletos de agua y alimentos para las masas. Los funcionarios imperiales de Coruscant deben administrar estos recursos, abasteciéndose ellos y sus familias en primer lugar, para luego desviar los suministros sobrantes a la "morralla" que vive en los niveles inferiores de la ciudad.

¿Qué ocurre si disminuye el volumen de los recursos importados? Imaginemos que un ambicioso señor del crimen pretende controlar los bajos fondos de Coruscant. Con una pequeña flota de naves piratas puede atacar en secreto algunos de estos cargueros en las rutas espaciales que pasan por el planeta, privando a sus habitantes de comida y agua.

Legiones de ciudadanos corrientes, presa de la sed y la inanición, empiezan a ponerse violentos. El señor del crimen espera a que los ánimos alcancen el punto de ebullición. Se producen disturbios en las calles, incendios en los distritos financieros y altercados entre el gentío y las tropas imperiales.

Esta clase de entornos encierra numerosas oportunidades para la aventura. Los PJ podrían ser contratados como piratas por el señor del crimen, o como guardias para proteger los cargamentos. Quizá puedan reducir alguna de sus Obligaciones hacia sus propios contactos criminales si se infiltran entre los piratas para desenmascarar a su rival. Hasta podrían emplear su talento para el contrabando y colar alimentos y agua para los famélicos habitantes del planeta (a cambio de un módico precio, claro).

las organizaciones criminales más poderosas tienen la capacidad de alterarlos o de fabricar chips falsos, y en caso de ser descubiertas son castigadas de manera inmediata y con dureza por las fuerzas de seguridad del CBI. Prácticamente todas las tácticas sumarias y draconianas de la banca cuentan con el respaldo del Imperio, los gobiernos locales o incluso ambos.

MOTIVACIONES

Existen dos motivos principales que impulsan a los heroicos bribones de **Al Filo del Imperio**: Obligaciones y créditos. La Obligación se explica con mayor detalle en el **Capítulo II: Creación de personajes**, y a menudo implica responsabilidades económicas como una posible deuda contraída con un señor del crimen hutt. Pero incluso la mayoría de los granujas que no tienen Obligaciones de carácter financiero buscan el modo de llenarse los bolsillos. Algunos están interesados en los créditos contantes y sonantes, y en la vida regalada que confían procurarse con ellos. Otros le echan el ojo a naves más rápidas, guaridas secretas en mundos fronterizos o quizá incluso a la dote para desposar a una costosa esclava consorte.

La mayoría de los encargos que acepte el grupo de personajes deberían estar relativamente mal pagados (véase **Que no se duerman en los laureles** en la página 151). Los lujos como un hiperimpulsor de recambio, droides nuevos, vehículos terrestres o incluso naves espaciales pueden ofrecerse como recompensas o adquirirse mediante el aumento de una o varias Obligaciones (quizá incluso empezando con ellas). Esto proporciona a los personajes las herramientas que necesitan para correr nuevas aventuras, y al mismo tiempo evita que se enriquezcan hasta el punto de no necesitar más trabajos.

RAREZA

Algunos objetos son, por su propia naturaleza, más difíciles de adquirir que otros según el rincón de la galaxia en el que se encuentre actualmente el personaje. Después de todo es un lugar inmenso, y debido a los entresijos del comercio galáctico, hay artículos muy comunes en ciertos sitios y muy difíciles de encontrar en otros. Lógicamente, algunas cosas son raras en todas partes, y a la inversa, otras tan corrientes que siempre están disponibles a precios irrisorios.

La rareza en **Al Filo del Imperio** es un sencillo sistema que mide la exclusividad de un artículo en una escala de 0 a 10, siendo 0 los más fáciles de encontrar y 10 los más difíciles. Pero como es evidente, la disponibilidad física de un objeto no debería relegarse a una mera tirada de dados. En vez de eso, las necesidades de la trama deben influir al menos parcialmente en la decisión del DJ. No obstante, en el caso de los objetos más ordinarios, la rareza ofrece un método simple para que los jugadores puedan conseguirlos fácilmente. Para hallar un artículo en un planeta se requiere una **tirada de Negociación** (aunque el DJ puede permitir al personaje que utilice una habilidad de conocimientos apropiada en su lugar).

En la **Tabla 5–1: Rareza** se recogen las diferentes categorías de disponibilidad, la dificultad de la tirada necesaria para hallar objetos de cada una y varios ejemplos de tales objetos. La **Tabla 5–2: Modificadores a la rareza** enumera algunos modificadores generales que pueden aplicarse a la rareza de un objeto en función del lugar y del nivel tecnológico del planeta en el que se busca. Algunos mundos también imponen modificadores particulares. Estos modificadores pueden aumentar la rareza de un objeto por encima de 10; llegado ese punto, la dificultad de la tirada sigue siendo Formidable, pero el DJ puede incrementarla una vez por cada nivel de rareza por encima de 10.

EL MERCADO NEGRO

No todos los artículos están disponibles en todos los planetas. Las armas podrían ser ilegales en una ciudad, y la mayoría de las autoridades planetarias prohíben los detonadores térmicos. Vender artículos ilícitos es peligroso, pero muy lucrativo para quienes corren el riesgo. Para encontrar tales objetos es preciso tratar con matones y criminales avariciosos.

Determinar con exactitud qué es ilegal en cada planeta es decisión del DJ, a menos que se especifique claramente en la descripción de ese mundo. Para hallar un objeto ilegal suele ser necesaria una tirada de Callejeo. La dificultad de esta tirada depende por lo general de la rareza del objeto (ver **Tabla 5–1**), aunque puede aumentar según la competencia de las fuerzas del orden del planeta (a discreción del DJ).

Para vender artículos ilegales también se requiere una tirada de Callejeo con la misma dificultad que se acaba de mencionar. Si se obtienen 3 o más ⚙, o bien 1 ▽, algo ha salido mal: por ejemplo, el comprador podría tratar de atracar a los personajes, o quizá se presente la policía local para arrestar a estos criminales desaprensivos.

Para encontrar un artículo en el mercado negro siempre hay que realizar una tirada de Callejeo, y su precio puede exceder con creces el estándar dependiendo de su exclusividad en un mundo concreto. Esto varía según el sitio, por lo que el DJ debe determinar si un objeto está restringido o no, hasta qué punto lo está y cuánto cuesta encontrarlo. Algunos artículos están señalados con una (R) junto al precio, lo que significa que son restringidos y siempre se consideran objetos del mercado negro.

La mayoría de los traficantes y estraperlistas trabajan con métodos establecidos, clientes de confianza y costumbres arraigadas que les permiten seguir en el mercado. Es posible que los PJ no dispongan de los contactos necesarios, o incluso que vendan objetos a un criminal que planea revenderlos a la primera de cambio. Por ello, los PJ que vendan objetos ilegales solamente perciben una cuarta parte del precio indicado en la tabla si superan una tirada de Callejeo, la mitad del precio si obtienen ✲ ✲, y tres cuartas partes con ✲ ✲ ✲ o más.

Los artículos verdaderamente exóticos e ilícitos, como animales raros y mascotas poco comunes, pueden alcanzar valores de venta superiores, pero siempre han de tasarse en función de la trama y de los riesgos que entrañó su captura. Estas reglas cubren la compraventa de la mayoría de los artículos ilegales.

VENTAS Y TRANSACCIONES

La venta de artículos legales sigue las mismas pautas generales que la de objetos ilícitos. En circunstancias normales, los PJ pueden vender un artículo por una cuarta parte de su precio superando una tirada de Negociación, por la mitad del precio si obtienen ✲ ✲ en esa tirada, y por tres cuartas partes del precio si sacan ✲ ✲ ✲ o más.

Puede darse el caso de que los PJ deseen comerciar, comprando varios artículos en un lugar y vendiéndolos en otro donde escaseen. Estas actividades pueden resolverse de manera narrativa, pero si el DJ prefiere emplear un método mecánico, puede aplicar las siguientes reglas a estas transacciones comerciales.

El comercio se resuelve igual tanto con artículos del mercado negro (restringidos) como con los legales. Para vender un artículo, sea legal o no, se utilizan las mismas reglas de venta que se han descrito más arriba. No obstante, al determinar el precio de venta en base a los Éxitos obtenidos en la tirada de Negociación, primero hay que multiplicar el precio del objeto según la diferencia de rareza entre el lugar en el que se adquirió y el lugar en el que se pretende vender, consultando para ello la **Tabla 5–2: Modificadores a la rareza** y la **Tabla 5–3: Encarecimiento según demanda**. Después se coge el nuevo precio aumentado y se le aplica el resultado de la tirada de Negociación para calcular el precio de venta final.

Como es natural, estas reglas no tienen en cuenta todos los detalles posibles como la compra al por mayor, la publicidad y otra miríada de factores que pueden afectar a los precios y costes. Por este motivo, el DJ puede modificar como estime oportuno las reglas de compra, venta e intercambio de artículos. También es importante señalar que estas reglas solamente se aplican a las transacciones comerciales. Si los PJ usan estas reglas para vender un cargamento de blásteres en un planeta y luego uno de ellos adquiere un blíster en ese mismo planeta, deberá pagar el precio estándar sin aplicarle ningún aumento. No olvides que estas reglas sólo han de usarse para el comercio.

TABLA 5–1: RAREZA

Rareza	Tirada	Ejemplos
0	**Simple (–)**	Barra luminosa
1		Comunicador de largo alcance
2	**Fácil (◆)**	Medpac
3		Gafas de visión nocturna
4	**Media (◆◆)**	Pistola blíster
5		Fusil blíster
6	**Difícil (◆◆◆)**	Extremidad cibernética
7		Ballesta láser
8	**Desalentadora (◆◆◆◆)**	Detonador térmico
9		Generador de campo de sigilo personal
10	**Formidable (◆◆◆◆◆)**	Paquete de lesai

QUE NO SE DUERMAN EN LOS LAURELES

Gestionar la economía puede ser un calvario para el DJ. Es importante alentar a los jugadores a que ahorren con vistas a algo grande (una nave espacial nueva, un soborno para participar en una partida de sabacc de altos vueltos o el precio de admisión de una carrera entre sistemas), pero al mismo tiempo hay que procurar que anden lo bastante escasos de fondos para que planeen con ánimo el siguiente gran golpe. Es muy difícil motivar a un grupo para que acepte un encargo peligroso si les sobran los créditos.

Un modo de conseguir esto pasa por limitar las compensaciones monetarias de las misiones o trabajos que acepten. En vez de pagar al grupo 10.000 créditos por llevar a unos pasajeros hasta Duro o por completar la Carrera de Sisar, proporciónales suministros para la nave. O dales objetos que no tengan un valor intrínseco, pero que les sirvan para reducir sus Obligaciones. Un cargamento de fusiles blásters usados podría valer unos irrisorios 1.000 créditos, pero quizá Borga el Hutt lo acepte a cambio de reducir su Obligación en 5 puntos.

El DJ también puede conceder a los personajes las cosas que desean (o que necesitan para la aventura) en vez de remunerarles con dinero. Si lo que quieren es una nave más grande y mejor, por ejemplo, podrían ver el modelo de sus sueños en una flota pirata local. Si logran capturarla, podrán quedársela; pero también serán perseguidos por el capitán pirata y su tripulación.

Evidentemente, estas tácticas no siempre funcionan, y todo grupo que tenga éxito en sus empresas no tardará en amasar una pequeña fortuna. Para evitar que los personajes naden en la abundancia sin impedirles ahorrar, ganar, estafar o conseguir de cualquier otro modo los trofeos que anhelan, el DJ debe mermar ocasionalmente sus ganancias ilícitas o dar pie a que lo hagan ellos mismos.

Juergas: Cuando los héroes llegan al siguiente puerto espacial con la intención de descansar y relajarse un poco, o de recabar información para su más reciente encargo, pueden dilapidar los créditos que tanto les ha costado ganar en bebidas, juegos de azar, comidas selectas e información. Esto requiere una tirada de Carisma. Los créditos se pierden tanto si se consigue la tirada como si se falla, pero a cambio tal vez se obtengan indicaciones para futuros trabajos. El DJ debe fijar la cantidad exacta gastada en función del establecimiento, pero por norma general oscilará entre los 50 y los 100 créditos.

Con ✲, el personaje averigua algo de utilidad para su situación o trabajo actual, como información sobre patrullas de guardias, contactos provechosos o el paradero de un objetivo. ✺ revela algo inesperado y valioso; quizá la cantidad y los distintos turnos de los guardias del objetivo, el mejor lugar donde dar un buen golpe o el nombre de una ciudad o asentamiento del planeta en el que puedan encontrar el objeto que están buscando.

Cada ✺ obtenida en la tirada no sólo duplica la cantidad original de créditos gastada, sino que también puede acarrear algún problema, como provocar una pelea de bar o atraer la atención de unos delincuentes locales.

Obligación: Cuando se active la Obligación del grupo (o de un solo PJ), se pueden gastar créditos para despistar a las partes interesadas durante una temporada si el DJ lo permite. Esto puede traducirse en un soborno a un cazarrecompensas, el pago a un sujeto sospechoso para que deje un rastro falso o una gratificación para disuadir a quien pueda delatarlos. El precio exacto debe decidirlo el DJ, y dependerá de la naturaleza de la Obligación y de su cuantía actual. Los niveles más bajos de Obligación deberían ser relativamente asequibles, pero los más altos tendrán un precio casi incalculable.

Mantenimiento de la nave: Cuesta mucho dinero mantener en pleno funcionamiento una nave. Los daños causados por los combates espaciales o al atravesar campos de asteroides pueden hundir al capitán en la bancarrota si no se anda con cuidado. Las reglas para la reparación y el mantenimiento de las naves espaciales se encuentran en la página 245.

TABLA 5-2: MODIFICADORES A LA RAREZA

Modificador	Circunstancias
–2	Planeta principal del Núcleo, como Coruscant, Duro o Corellia
–1	Otro planeta del Núcleo
–1	Planeta situado en una ruta de comercio principal
+0	Planeta del Borde Interior o colonia
+0	Planeta civilizado
+1	Planeta del Borde Intermedio
+1	Planeta recién colonizado o apartado de las rutas principales
+2	Planeta del Borde Exterior
+2	Mundo fronterizo
+3	Mundo del Espacio Salvaje
+4	Planeta no civilizado

TABLA 5-3: ENCARECIMIENTO SEGÚN DEMANDA

Aumento de la rareza	Aumento del precio
+0 ó +1	×1
+2	×2
+3	×3
+4 o más	×4

En lo que respecta al comercio intergaláctico, el DJ tiene siempre la última palabra en lo referente al valor de un artículo, que además puede depender de factores narrativos. Por ejemplo, si los PJ se quedan con los fusiles bláster E-11 de unos soldados de asalto muertos, puede que intenten venderlos luego. Sin embargo, aunque un fusil bláster no es un artículo (R), es evidente que se trata de un arma imperial. Algunos tenderos pueden negarse a comprarlos, y otros quizá les ofrezcan un precio criminalmente bajo por muy buenas que sean las tiradas de Negociación de los personajes. Por último, no faltarán quienes accedan a comprarles la mercancía por un precio razonable para luego delatar a los PJ a las autoridades imperiales.

IMPEDIMENTO

En **Al Filo del Imperio** se pone especial énfasis en las historias emocionantes, los relatos épicos y una acción trepidante. Anotar el peso de los inyectores de estimulantes que lleva un personaje no es divertido, pero saber que un héroe apenas puede acarrear las armas que acaba de robar para la Alianza Rebelde es un aspecto esencial de la trama, como también lo es tener una idea aproximada de con cuántas raciones puede cargar un fugitivo en su periplo a través de los desiertos de Jundland.

Por lo general no hace falta que los jugadores ni el DJ lleven la cuenta del impedimento de un personaje (la cantidad de equipo que está acarreando). Sin embargo, en ciertas ocasiones esto puede ejercer un impacto considerable en la historia y quizá sea necesario determinar si el peso, la masa y el volumen general de la carga del héroe limita de algún modo sus acciones.

VALORES DE IMPEDIMENTO

Todo el equipo que se recoge en este capítulo posee un valor de impedimento. La mayoría de los objetos que pueden llevarse encima normalmente tienen un valor de entre 0 y 5, desde los relativamente ligeros como chips de créditos o ropas livianas hasta los más pesados como fusiles bláster o palos gaffi. El valor de impedimento del blindaje se detalla más adelante, puesto que es distinto cuando se lleva puesto (su peso se distribuye adecuadamente por todo el cuerpo) que cuando se carga con él como cualquier otro objeto.

El impedimento no es sólo una medida estricta del peso; también representa la masa, el volumen y la facilidad con que pueden acarrearse los objetos. Un blindaje completo que se adapta perfectamente al cuerpo supone muy poco impedimento, pero un fardo de bastones de gimer tan grueso como un brazo tiene un valor de impedimento muy alto porque resulta muy engorroso cargar con él.

Los objetos pequeños como módulos de datos, cuchillos y la mayoría de las pistolas tienen un valor de impedimento de 1 ó 2. Los objetos medianos como fusiles bláster, un morral lleno de granadas de termita o un garfio de escalada con su correspondiente soga tienen un valor de impedimento de entre 3 y 4. Los objetos más grandes y pesados, como un cajón de cargamento, fusiles bláster de repetición o cajas de herramientas pesadas, alcanzan valores de impedimento de 5 y 6.

Si es indispensable para la historia entrar en más detalles, 10 objetos insignificantes que se lleven encima poseen un valor de impedimento de 1. Si están guardados de un modo apropiado (virotes de ballesta láser en un carcaj o cristales en una cartuchera), entonces 20 de estos objetos insignificantes equivalen a impedimento 1. Si por alguna razón el personaje es incapaz de acarrear su equipo de este modo, el DJ puede aumentar su valor total de impedimento en varios puntos para reflejar lo difícil que le resulta llevar y manipular estos objetos de forma menos eficiente.

Los seres vivos suelen tener valores de impedimento de 5 más su Fortaleza cuando se carga con ellos. Un humano medio, como el típico soldado de la Alianza Rebelde, tiene Fortaleza 2, y por tanto su valor de impedimento es de 7. Un erudito de Garos IV, con Fortaleza 1, tendría un valor de impedimento de 6. Esto puede verse modificado por los atributos particulares de cada especie, como el obeso corpachón de un hutt o los huesos huecos de un aviano.

UMBRAL DE IMPEDIMENTO

Un personaje tiene un "umbral" de impedimento de 5 más su puntuación de Fortaleza. Esta puntuación limita la cantidad de objetos que es capaz de acarrear en condiciones normales y sin penalización. Si el valor de impedimento transportado supera este umbral, el personaje está sobrecargado y debe añadir ■ a todas sus tiradas de Agilidad y Fortaleza por cada punto de impedimento que exceda su umbral. Esta penalización es acumulativa con todos los ■ sufridos a causa de la Tensión o de otras condiciones, si las hay.

Además, si un personaje tiene un exceso de impedimento igual o superior a su Fortaleza, ya no dispone de 1 maniobra gratuita cada turno. Aún puede llevar a cabo un máximo de 2 maniobras, pero cada una de ellas le costará 2 de Tensión. Por ejemplo, con una puntuación de Fortaleza de 2, Luke no recibe una maniobra gratuita cada turno si lleva encima 9 puntos de impedimento o más.

LEVANTAR Y ACARREAR EXCESO DE IMPEDIMENTO

Por norma general un personaje no debería llevar encima más equipo del permitido por su umbral de impedimento. En caso de necesidad, no obstante, puede hacerlo durante un breve periodo de tiempo (sufriendo los efectos que se describen en el epígrafe anterior).

Si un personaje necesita levantar un objeto mayor que su umbral de impedimento, como por ejemplo un aliado que está colgando de una pasarela o saliente, debe hacer una **tirada de Atletismo**. La dificultad es **Simple (–)** si el valor de impedimento del objeto es menor o igual que el umbral de impedimento del personaje. Por cada punto que lo exceda debe añadirse 1 a la dificultad, hasta un impedimento adicional máximo de 4 y una dificultad **Desalentadora (◆◆◆◆)**. Por ejemplo, supongamos que un agente independiente con Fortaleza 2 y un umbral de impedimento de 7 intenta levantar una roca de impedimento 10. El objeto excede su umbral por 3 puntos, así que debe realizar una tirada **Difícil (◆◆◆)** de Atletismo.



Varios personajes pueden combinar sus fuerzas añadiendo su puntuación básica de Fortaleza al valor total del objeto que se pretende levantar. En el ejemplo anterior, un wookiee con Fortaleza 4 añadiría un +4 al umbral de impedimento para esa tarea específica.

EJEMPLO DE IMPEDIMENTO

Pash y Lowhhrick han sido contratados para secuestrar al ayudante de un señor del crimen, un rodiano llamado Kappo. Lowhhrick huye a toda prisa cargando con Kappo sobre el hombro; su umbral de impedimento es 9 (5 más su Fortaleza, que es 4). El valor de impedimento de Kappo es de 7. Entre el criminal y la ballesta láser de Lowhhrick (impedimento 5), el wookiee está acarreando 3 puntos por encima de lo permitido por su umbral, por lo que debe realizar una **tirada Difícil (◆◆◆) de Atletismo** y sufre ■■■ en todas sus tiradas de Agilidad y Fortaleza hasta que suelte al rodiano.

OCULTAR EQUIPO

Los personajes de **Al Filo del Imperio** suelen llevar encima pequeños arsenales. En ocasiones un personaje querrá que todo el mundo vea el enorme fusil disruptor que lleva colgado del hombro y el bláster pesado que pende de su cinturón: la intimidación evita numerosos enfrentamientos. Pero otras veces un granuja necesita colarse en alguna parte con potencia de fuego adicional, como cuando Leia se infiltró en el palacio de Jabba con un detonador térmico oculto.

Los objetos con un valor de impedimento de 1 o menos pueden esconderse fácilmente en alguna parte del cuerpo. No se precisa ninguna tirada para hacerlo con éxito, a menos que un enemigo inspeccione de cerca al personaje (normalmente con un registro físico). En este caso, el enemigo debe hacer una **tirada enfrentada de Percepción** contra el **Sigilo** del personaje, añadiendo □ por cada punto de impedimento por encima de 1 que tenga el objeto escondido. Si son varios los objetos ocultados, se aplica el valor de impedimento más alto de todos ellos. El DJ debe ajustar la reserva en función de la situación; una especie inusualmente grande podría ser capaz de ocultar fácilmente objetos de impedimento 2.

Las mismas reglas se aplican a situaciones parecidas, como cuando se intenta ocultar un fusil bláster (impedimento 4) en un carromato de chatarra droide. El DJ debe decidir cuántos puntos de impedimento pueden ocultarse para pasar desapercibidos, y añadir □ a la tirada del registro por cada punto de impedimento que sobrepase este valor.

IMPEDIMENTO Y VEHÍCULOS

En la bodega de carga de una nave también se puede almacenar una cantidad determinada de impedimento, según se indique en el perfil de puntuaciones del vehículo en cuestión. Los compartimentos para el contrabando también tienen capacidades muy diversas; estos pequeños escondrijos suelen repartirse por toda la nave para pasar desapercibidos. La mayoría de los compartimentos para contrabando pueden contener un máximo de entre 2 y 30 puntos de impedimento, dependiendo de su tamaño y ubicación.

HABILIDADES DE COMBATE

Las habilidades de combate representan la capacidad de utilizar, identificar, mantener y cuidar las armas pertenecientes a cada categoría. Por ejemplo, la Artillería abarca el uso de posiciones artilladas de gran tamaño como torretas láser tierra-aire, pero también se utiliza para reconocer problemas, restaurar el sistema cuando se sobrecalienta, identificar fabricantes y demás. En esta sección se explica la relación existente entre las habilidades de combate y las diversas armas a las que atañen.

ARMAS A DISTANCIA LIGERAS

Las armas que entran dentro de esta categoría pueden empuñarse normalmente con una sola mano, como las pistolas bláster y de otros tipos. También se incluyen aquí los objetos arrojadizos que se lanzan con una mano, como boleadoras, cuchillos o granadas.

Utilizar un arma a distancia ligera mientras se está en una interacción con un enemigo aumenta en 1 la dificultad de la tirada.

ARMAS A DISTANCIA PESADAS

Las armas a distancia pesadas son aquellas que, en su mayoría, precisan de ambas manos para apuntarse o dirigirse, como ballestas láser, blásteres pesados y lanzallamas. También incluyen objetos arrojadizos más pesados como lanzas o hachas braceras.

Utilizar un arma a distancia pesada mientras se está en una interacción con un enemigo aumenta en 2 la dificultad de la tirada.

ARMAS CUERPO A CUERPO

Las armas de combate cuerpo a cuerpo pueden ser de una o de dos manos, y por lo general miden más de treinta centímetros de longitud. Pueden presentar infinidad de formas, desde palos gaffi y alabardas hasta varas de cortosis y vibrocuchillos.

El atacante debe estar en una interacción con su objetivo para poder efectuar un ataque de Armas cuerpo a cuerpo.

ARTILLERÍA

Los sistemas de armamento de mayor tamaño que suelen necesitar un afuste, torreta o emplazamiento fijo para operar de forma eficaz se engloban dentro de la Artillería. Esta habilidad cubre el uso de las armas montadas sobre vehículos y la mayoría de las armas de las naves espaciales, así como plataformas fijas para blásteres de repetición E-Web, blásteres de asalto, cañones de iones, afustes lanzamisiles, torretas láser, torpedos de protones y demás armas de calibre artillero.

Estas piezas de artillería no pueden utilizarse contra objetivos que estén a distancia de interacción con respecto al arma y su usuario.

PELEA

Las armas de pelea son generalmente ligeras y cubren las manos del usuario. Son fáciles de manejar en espacios confinados y sus diseños suelen incluir guardas o empuñaduras para evitar que se suelten accidentalmente en una refriega desesperada. Guanteletes reforzados, nudilleras, garras metálicas, vibropuños y guantes lastrados son algunos ejem-



plos de este tipo de armas, como lo son también las diversas disciplinas de combate sin armas. Muchas bestias y algunas de las especies más salvajes luchan con zarpas o garras, y sus ataques también entran dentro de la habilidad Pelea.

El atacante debe estar en una interacción con su objetivo para poder efectuar un ataque de Pelea.

PROPIEDADES DE LAS ARMAS

Algunas piezas de equipo tienen cualidades especiales que añaden variedad y detalle al inmenso surtido de armamento del universo de *Star Wars*. Algunas de estas propiedades especiales son inherentes a ciertos objetos, mientras que otras son de carácter general y el DJ puede asignarlas a objetos específicos según los requisitos de la trama.

Normalmente las propiedades pueden ser pasivas o activas. Las propiedades pasivas siempre están en vigor y no requieren ningún tipo de activación por parte del usuario. Las propiedades activas deben ser declaradas por el usuario, y para aplicar su efecto a menudo es necesario gastar una determinada cantidad de .

Varias propiedades tienen asociado un número; éste es su **valor**. El valor de una propiedad le afecta de diversas maneras dependiendo de la propiedad en cuestión.

A menos que se indique lo contrario en su descripción, para utilizar una propiedad activa hay que gastar . Salvo excepciones, las propiedades de las armas solamente se pueden activar con ataques que se hayan efectuado con éxito.

APARATOSA (PASIVA)

Un arma Aparatosa es pesada, incómoda, difícil de manejar o voluminosa. Para usarla debidamente, un personaje necesita tener una puntuación de Fortaleza igual o superior al valor de esta propiedad. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

APRESADORA (ACTIVA)

Las armas Apresadoras sujetan al objetivo y constriñen sus movimientos. Si se activa esta propiedad, el objetivo queda inmovilizado (ver página 218) durante tantos asaltos como el valor de Apresadora del arma. Un objetivo apresado puede emplear su acción para hacer una **tirada Difícil ( ) de Atletismo** en su turno que le permita liberarse y anular así este efecto. Un objetivo inmovilizado no puede llevar a cabo maniobras.

ATURDIDORA (ACTIVA)

Un arma Aturdidora inflige Tensión al objetivo. Cuando se activa esta propiedad, el objetivo sufre tanta Tensión como el valor de Aturdidora del arma.

AUTOMÁTICA (ACTIVA)

Un arma Automática puede ajustarse para disparar en rápida sucesión y acribillar toda una zona con rayos, metralla, balas o cualquier otro tipo de proyectil. La ventaja de disparar en modo automático estriba en la posibilidad de alcanzar a múltiples objetivos o herir varias veces a un solo blanco.

Generalmente los ataques con armas fijadas en fuego automático son menos precisos, por lo que debe añadirse a la tirada de ataque. El usuario puede optar por no disparar en modo automático; en tal caso no podrá activar esta propiedad, pero tampoco sufrirá la mencionada penalización.

Si el ataque impacta, el atacante puede activar esta propiedad gastando . Esto puede hacerse más de una vez; por cada activación de la propiedad Automática, el arma inflige 1 impacto adicional al blanco. Cada uno de estos impactos causa el daño básico del arma más el número de obtenidos en la tirada que no hayan sido anulados.

Estos impactos adicionales pueden asignarse al mismo objetivo o repartirse entre varios objetivos situados dentro del alcance del arma. Si el atacante desea alcanzar a varios objetivos, debe declararlo antes de efectuar la tirada. Además, para tener éxito el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad (si cada una de estas condiciones las cumple un objetivo distinto, el DJ decide cuál de ellos es el inicial). El primer impacto debe asignarse siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a cualquiera de los demás objetivos designados.

Las armas automáticas también pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, para lo que se debe cubrir el coste habitual; esta herida crítica debe sufrirla el objetivo del impacto que la ha causado.

BRECHA (PASIVA)

Las armas de Brecha pueden atravesar los blindajes más resistentes; la mayoría son armas pesadas o sistemas de armamento de naves espaciales.

Las armas que poseen esta propiedad ignoran 1 punto de Blindaje por cada punto de Brecha (lo que significa que también ignoran 10 puntos de Protección por cada punto que tengan en esta propiedad).

CONMOCIONADORA (ACTIVA)

Los potentes golpes o las ondas de choque causadas por el arma pueden conmocionar al objetivo y restringir su actividad a las acciones más básicas. El objetivo queda conmocionado (ver página 218) durante tantos asaltos como el valor de esta propiedad. Un objetivo conmocionado no puede realizar acciones.

CORTOSIS (PASIVA)

El cortosis es un mineral que se encuentra principalmente en el Borde Exterior. Se trata de un recurso natural extremadamente raro y valioso, y se utilizó sobre todo durante las Guerras Clon contra los caballeros jedi. Existen dos variedades de mineral de cortosis. Las menos comunes pueden neutralizar el haz de un sable de luz y apagarlo temporalmente. El cortosis ordinario, aun siendo con diferencia el más habitual, es un material milagroso; si se funde y se forja un blindaje con él, conforma un entramado a nivel molecular extremadamente resistente contra armas de energía.

Las armas que poseen la propiedad Cortosis son inmunes a la propiedad Hendedura. Los blindajes de cortosis inmunizan la Protección del usuario contra las propiedades Perforante y Brecha.



DAÑO DE ATURDIMIENTO (PASIVA)

Algunas armas infligen daño por aturdimiento en vez de daño normal. En estos casos, el daño sufrido por un disparo del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.

Una variante de esta propiedad es la de Fijar para aturdir. Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso inflige daño de aturdimiento como se describe en el párrafo anterior. Cuando se usa una de estas armas para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no puede aumentarse de ninguna manera.

DEFENSIVA (PASIVA)

Las armas Defensivas son particularmente eficaces desviando ataques cuerpo a cuerpo. Un personaje que empuña un arma dotada de esta propiedad aumenta su Defensa en cuerpo a cuerpo tantos puntos como el valor de Defensiva del arma.

DERRIBO (ACTIVA)

Si se activa esta propiedad, el impacto del arma tumba al objetivo.

A menos que se especifique lo contrario, para activar el Derribo se requiere , más 1 adicional por cada punto de Silueta por encima de 1.

DESORIENTACIÓN (ACTIVA)

Un arma con la propiedad Desorientación puede atontar a un oponente. Si se activa esta propiedad, el objetivo queda desorientado (ver página 218) durante tantos asaltos como el valor de Desorientación del arma. Un objetivo desorientado añade ■ a todas sus tiradas de habilidad.

DESVÍO (PASIVA)

Un objeto que posee esta propiedad aumenta la Defensa del usuario contra ataques a distancia en tantos puntos como su valor de Desvío.

DISPARO LENTO (PASIVA)

Las armas de Disparo lento suelen ser piezas de artillería grandes, pesadas y fijas, como los turboláseres de las naves de línea o los cañones iónicos de defensa planetaria. Aunque infligen cantidades increíbles de daño, necesitan tiempo para recargarse o enfriarse entre disparos. El valor de un arma en esta propiedad indica lo rápidamente que puede volver a disparar después de cada ataque. Por ejemplo, un turboláser pesado con Disparo lento 2 debe esperar 2 asaltos después de cada disparo para poder abrir fuego de nuevo.

ENLAZADA (ACTIVA)

Algunas armas, como los cañones láser del Z-95 Cazacabezas, están diseñadas para disparar de forma simultánea contra un mismo objetivo, lo que aumenta la probabilidad de impactar y el daño que infligen. Si se supera una tirada de ataque con un arma Enlazada, ésta produce 1 impacto de la forma habitual. Además, el usuario puede gastar para efectuar 1 impacto adicional; esto puede hacerse un máximo de veces igual al valor de la propiedad Enlazada del arma. Los impactos adicionales de las armas enlazadas sólo se pueden adjudicar al objetivo original. Cada impacto inflige el daño básico del arma más el total neto de obtenidos en la tirada de ataque.

EXPLOSIÓN (ACTIVA)

El arma posee un amplio radio de efecto explosivo o de dispersión, como la detonación de una granada o la cabeza explosiva de un proyectil disparado con un lanzamisiles. Si el ataque se realiza con éxito y se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre tantas Heridas como el valor de Explosión del arma (más 1 Herida adicional por cada neto obtenido, como es habitual).

En zonas relativamente pequeñas y cerradas, el DJ puede dictaminar que todos los presentes sufren el daño del arma.

Si no se activa la Explosión, el artefacto estalla igualmente, pero la mala suerte o la escasa puntería del usuario (o la rápida reacción de sus blancos) impiden que la explosión afecte a todos los que se encuentran en su radio de efecto. Sin embargo, el usuario puede activar la Explosión aunque haya fallado el ataque si gasta . En este caso, el objetivo original y todos los que éste tenga a alcance de interacción sufren tanto daño como el valor de Explosión del arma.

GUIADA (ACTIVA)

Ciertos tipos de proyectiles pueden beneficiarse de correcciones de trayectoria después de ser disparados, como es el caso de los misiles teledirigidos. Si un personaje falla el tiro con un arma Guiada pero logra activar esta propiedad, puede efectuar una tirada de ataque al final del asalto. La dificultad de esta tirada se calcula comparando la Silueta del arma (0) con la del objetivo (ver página 235), y para hacerla se utilizan tantos dados de Capacidad como el valor de esta propiedad. Si el personaje supera la tirada, el proyectil alcanza al objetivo y le inflige daño con normalidad.

Para activar esta propiedad hay que sacar , a menos que se indique lo contrario en la descripción del arma. Es preciso recordar que este efecto puede volver a activarse en cada ataque posterior, lo que representa ajustes en la trayectoria de seguimiento del objetivo.

Existen contramedidas electrónicas diseñadas para burlar proyectiles concretos, como las bengalas que se lanzan para desviar misiles infrarrojos. Estos sistemas aumentan directamente la Defensa del objetivo contra ataques dotados de la propiedad Guiada.

HENDEDURA (ACTIVA)

Cuando se activa esta propiedad, el atacante elige un objeto que el objetivo tenga a la vista (un arma, un escudo o un objeto enganchado al cinturón). Ese objeto sufre 1 nivel de daño: pasa a Menor si estaba intacto, de Menor a Moderado, o de Moderado a Extremo. Si un arma que ya tiene daños Extremos recibe un impacto de Hendedura con éxito, es destruida.

Para activar esta propiedad se requiere . Si se activa varias veces en un mismo ataque, cada una de ellas puede aplicarse a la misma arma, lo que puede hacer que pase de intacta a destruida habiendo recibido un solo golpe.

IMPRECISA (PASIVA)

Las armas Imprecisas son piezas chapuceras o de mala calidad, lo que significa que su precisión es notablemente inferior. También es posible que la propia naturaleza del arma limite su precisión. Las armas Imprecisas añaden tantos ■ a la reserva de dados del atacante como su valor en esta propiedad.

INCENDIARIA (ACTIVA)

Las armas dotadas de esta propiedad infligen daños continuados durante un cierto periodo de tiempo. Si el ataque tiene éxito, el objetivo sigue sufriendo el daño básico del arma durante tantos asaltos como el valor de esta propiedad. Este daño se aplica al principio de cada una de las acciones del objetivo.

La víctima puede ser capaz de evitar este daño revolcándose por el suelo y gastando una acción para hacer una tirada de Agilidad, que será una **tirada Media (◆◆) de Coordinación** sobre superficies duras como los corredores de una nave espacial, o una **tirada Fácil (◆) de Coordinación** sobre hierba o terreno blando. Arrojarse a una masa de agua anula el efecto por completo. En ambas situaciones se asume que las llamas se producen por combustión y no por reacción química (porque en ese caso lo más probable es que la víctima no pueda hacer nada por sofocarlas).

INFERIOR (PASIVA)

Un objeto Inferior es un ejemplar muy deficiente de su especie, de mala calidad o con componentes defectuosos. Un arma Inferior genera automáticamente ⚙ en todas las tiradas relacionadas con su uso, y su daño básico se reduce en 1 punto. Un blindaje Inferior tiene 1 punto adicional de impedimento y la Defensa que proporciona se reduce en 1; si no ofrece ninguna Defensa, entonces es su valor de Protección lo que disminuye en 1 punto (hasta un mínimo de 0).

IÓNICA (PASIVA)

Las armas Iónicas están diseñadas para afectar a sistemas eléctricos en vez de causar daños. Se instalan en naves espaciales para inutilizar los escudos, sensores y motores de sus oponentes. Poseen menos alcance que las armas láser e infligen más daño que éstas, pero su daño se inflige como Tensión de sistemas al objetivo (normalmente un vehículo). Aun así, se ve reducido igualmente por el Blindaje y la Protección. Las armas Iónicas afectan a los droides, que sufren este daño en su umbral de Tensión.

LETAL (PASIVA)

Cuando esta arma inflige un impacto crítico o herida crítica, se añade 10 veces el valor de esta propiedad al resultado de la tirada de crítico. Por ejemplo, un arma Letal 3 sumaría +30 al resultado de todo impacto crítico.

MUNICIÓN LIMITADA (PASIVA)

Algunas armas disparan proyectiles especialmente grandes o complejos que cuestan sumas considerables de créditos, o bien son objetos arrojadizos que se gastan cuando se disparan. Un arma con Munición limitada puede utilizarse para efectuar tantos ataques como su valor en esta propiedad antes de necesitar recarga (para lo que hace falta 1 maniobra). Además, cada disparo gasta una cantidad discreta de proyectiles que deben comprarse o reponerse de alguna forma para poder recargar el arma. Esto también se aplica a las granadas y a otras armas de un solo uso que tengan la propiedad Munición limitada 1 (en estos casos se sobrentiende que el usuario no recarga la granada, sino que coge una nueva, aunque su representación mecánica es la misma).

PERFORANTE (PASIVA)

Un ataque efectuado con un arma Perforante ignora 1 punto de Protección por cada punto de esta propiedad. Si el valor del arma en esta propiedad es superior a la Protección del objetivo, la ignora por completo. Así, un arma Perforante 3 contra un objetivo con Protección 2 ignoraría estos 2 puntos de Protección, pero el punto restante de Perforante se pierde sin efectos adicionales.

PRECISA (PASIVA)

Las armas Precisas son más fáciles de apuntar o empuñar, ya sea por su diseño o por la tecnología utilizada en su fabricación. Cada nivel de esta propiedad añade □ a la reserva de dados del atacante cuando utiliza esta arma.

PREPARACIÓN (PASIVA)

Las armas que tienen esta propiedad requieren un cierto tiempo de preparación antes de poder utilizarse. El usuario debe realizar tantas maniobras de preparación como el valor de esta propiedad para poder efectuar ataques con esta arma.

SUPERIOR (PASIVA)

Un objeto Superior es un ejemplar extraordinario de su especie, una verdadera obra maestra. Un arma Superior genera 1 ⚙ automática en todas las tiradas relacionadas con su uso, y su daño básico se aumenta en 1 punto. Un blindaje Superior tiene 1 punto menos de impedimento y la Protección que proporciona se aumenta en 1.

TRACCIÓN (PASIVA)

En vez de disparar abrasadores rayos láser o crepitantes descargas iónicas, esta arma proyecta un campo electromagnético relativamente inofensivo que atrapa naves y las retiene en el espacio. Los campos de tracción, como todas las demás armas, se dirigen hacia un blanco haciendo una tirada de la habilidad apropiada (normalmente Artillería) a la que se aplican todos los modificadores pertinentes. Una vez que el arma alcanza al blanco, éste no puede moverse a menos que su piloto supere una tirada de Pilotar con una dificultad igual al valor de la propiedad Tracción del arma (que siempre se indica entre paréntesis junto al nombre de la propiedad en el bloque de puntuaciones de las armas).



CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS

Cada arma tiene diversas características que definen sus capacidades y las distinguen de las demás. Algunas de estas características son comunes a todas, mientras que otras son cualidades especiales que añaden reglas exclusivas a su utilización.

NOMBRE

El nombre con el que se conoce comúnmente el arma. Puede tratarse de una etiqueta general que se aplica a varias armas similares pero no idénticas.

HABILIDAD

La habilidad de combate que se utiliza para atacar con el arma.

DAÑO

El daño básico que inflige el arma. La cantidad indicada en la tabla es el daño mínimo causado por un impacto del arma. Cada Éxito ✲ neto obtenido en la tirada de ataque añade 1 punto de daño a esta cantidad básica.

ALCANCE

El alcance efectivo del arma, que se mide en distintos intervalos. Las armas cuerpo a cuerpo solamente pueden utilizarse si atacante y defensor se encuentran a distancia de interacción. Los intervalos de alcance de las armas a distancia son corto, medio, largo y extremo.

CRÍTICO (CRÍT)

Este valor indica el número de ❨ que se deben gastar para causar una herida crítica con el arma. Si se activa el efecto crítico del arma, el personaje tira 1d100 en la correspondiente tabla de heridas críticas para determinar el daño que sufre el objetivo. Solamente se pueden causar heridas críticas con impactos que alcancen al objetivo y cuyo daño exceda su valor de Protección.

Algunas armas y talentos modifican esta tirada aumentando o disminuyendo la gravedad de la herida crítica. Además de esto, un personaje sólo puede causar 1 herida crítica con cada impacto efectuado. Sin embargo, si en la tirada de ataque se obtienen suficientes ❨ para aplicar varias veces el efecto crítico del arma, el personaje puede optar por sumar +10 a la tirada de herida crítica por cada aplicación adicional.

EJEMPLO: MÚLTIPLES HERIDAS CRÍTICAS

El contrabandista Pash dispara con su bláster a un mercenario rodiano y se anota un total de 3 heridas críticas. El jugador que controla a Pash efectúa una sola tirada de herida crítica y suma +20 al resultado.

IMPEDIMENTO (IMPED)

El impedimento es básicamente una medida abstracta del peso de un objeto y de lo incómodo que resulta acarrearlo. Cuanto mayor es el impedimento de un objeto, más cuesta llevarlo encima. Para más información sobre el impedimento, consulta la página 152.

ENSAMBLAJES (ENS)

Muchos objetos pueden modificarse; su margen de personalización se refleja en la cantidad de Ensamblajes que poseen. La gran mayoría de las armas poseen una cantidad limitada de Ensamblajes que determinan los tipos de accesorios que se les pueden instalar. Esto se explica con mayor detalle en la página 188.

PRECIO

El precio del arma en el mercado legal. Si este precio está marcado con una (R), se trata de un arma de disponibilidad restringida y no puede comprarse por medios legales, en cuyo caso el precio indicado es una estimación de lo que suele pedirse por ella en el mercado negro.

RAREZA

La rareza del objeto, antes de aplicarle los modificadores pertinentes (ver página 149).

ESPECIAL

En esta columna se enumeran las propiedades y demás reglas especiales que posee cada arma. Las descripciones detalladas de estas propiedades pueden encontrarse a partir de la página 155, y las reglas especiales de las armas que las tengan se explican en sus correspondientes descripciones (que empiezan a partir de la página siguiente).

MANTENIMIENTO DE LAS ARMAS

Tarde o temprano, y sin apenas excepción, las armas empiezan a deteriorarse. Obtener resultados de ❖ puede hacer que el arma se averíe, no dispare, se encasquille, se rompa o quede inutilizada de cualquier otro modo hasta ser reparada.

Las armas rudimentarias que por norma general no utilizan células de energía ni sistemas de programación sofisticados, como las ballestas láser o los palos gaffi, pueden repararse utilizando la habilidad Mecánica, o en su defecto la habilidad necesaria para blandirla en combate. Los armamentos más avanzados que requieren programación o contienen circuitos y componentes electrónicos, como torretas láser o lanzamisiles, también se pueden reparar con la habilidad Computadoras o la correspondiente habilidad de combate (aunque siempre se podrá utilizar la Mecánica para reparar cualquier arma).

MUNICIÓN

La mayoría de las armas de *Star Wars* son de energía. Este hecho, combinado con el trepidante y narrativo estilo de juego de **Al Filo del Imperio**, ahorra a los jugadores la necesidad de llevar la cuenta de la munición de las armas que utilizan sus personajes. Se da por hecho que siempre disponen de suficientes cargadores y unidades de alimentación para todos los tiroteos en los que se ven involucrados. Lo mismo se aplica a las armas primitivas de proyectiles sólidos.

Naturalmente, hay varias excepciones a esta norma, empezando por las armas que poseen la propiedad Munición limitada. Esta propiedad se utiliza para representar armas con una capacidad deliberadamente pequeña, como tubos lanzamisiles y torpedos de protones, además de otras armas de un solo uso como granadas y similares.

Otra excepción es la que se da cuando se agotan los proyectiles físicos de un arma, como cuando el DJ gasta una obtenida en una tirada de combate para que el PJ se quede sin munición. En estos casos el arma no podrá volver a dispararse hasta el final del encuentro a menos que el personaje haya tenido la previsión de llevar consigo recargas adicionales (ver página 184).

Las reparaciones de armas suelen clasificarse como Menores, Moderadas o Extremas. La magnitud de las reparaciones necesarias indica dos cosas: la severidad de las penalizaciones que sufre el usuario cuando trata de utilizar el arma averiada, y la dificultad que se aplica a todo intento por repararla. Para reparar un arma se precisa disponer de tiempo suficiente y herramientas adecuadas; lo normal es entre 1 y 2 horas por cada nivel de dificultad. Si un personaje intenta llevar a cabo las reparaciones en menos tiempo, la dificultad aumenta en 1 nivel. De igual modo, si el personaje no posee las herramientas apropiadas para la tarea, la dificultad aumenta en 1 nivel. Estos factores son acumulativos, por lo que intentar reparar un bláster en menos tiempo de lo habitual sin contar con las herramientas idóneas aumentaría la dificultad en 2 niveles.

El coste de las reparaciones equivale a un porcentaje del precio básico del arma: el 25% si se trata de reparaciones Menores, el 50% si son reparaciones Moderadas y el 100% si son necesarias reparaciones Extremas. El coste total se reduce en un 10% por cada obtenida en la tirada de reparación si el personaje la está realizando él mismo (esta reducción no se aplica si es un PNJ armero que cobra por arreglar el arma).

A veces es más sencillo comprar un arma nueva que arreglar una estropeada, aunque no siempre es una opción. Estas reglas no contemplan el precio añadido de las posibles modificaciones que tenga el arma, y que sin duda aumentarán el coste final de las reparaciones.

EJEMPLO DE REPARACIÓN

La estupenda pistola de Pash se ha escacharrado. El precio básico de la pistola es de 1.000 créditos, por lo que le costaría 250 créditos efectuar una reparación Menor, 500 créditos una reparación Moderada y 1.000 créditos una reparación Extrema. Por desgracia se encuentra bastante lejos de sus contactos en la organización criminal del Sol Negro, que fueron quienes le proporcionaron la pistola, por lo que no le queda más remedio que recorrer el asentamiento más cercano en busca de piezas por valor de 1.000 créditos.

TABLA 5-4: REPARACIÓN DE EQUIPO

Reparación necesaria	Dificultad	Penalización por uso
Menor	◆	1 dado de Complicación adicional.
Moderada	◆◆	1 dado de Dificultad adicional.
Extrema	◆◆◆	No se puede usar el objeto.

DESCRIPCIONES DE LAS ARMAS

La galaxia está repleta de artilugios extraños y maravillosos. Un gran número de ellos están diseñados para agujerear, vaporizar o como mínimo intimidar a los enemigos del usuario. En las páginas siguientes se describen algunas de las armas que utilizan de forma habitual quienes viven en las fronteras y los adversarios a los que tarde o temprano acaban enfrentándose.

ARMAS DE ENERGÍA

Los blásteres son el tipo de armamento más común en toda la galaxia. Parece existir una variedad casi infinita de formas y tamaños, desde los modelos más pequeños "de bolsillo" hasta los blásteres pesados de repetición. Todos ellos funcionan con una cámara de gas cargada con algún tipo de vapor combustible (el gas tibanna de Bespin es de los más comunes) que actúa como propelente. Cuando se aprieta el gatillo, el gas se introduce en una segunda recámara en la que se agitan sus moléculas. El siguiente compartimento del arma convierte el gas en partículas, que a su vez son concentradas a través de algún tipo de lente cristalina. El resultado final es un haz de partículas capaz de atravesar cualquier cosa desde carne a los metales más ligeros.

La tecnología bláster está presente en todos los rincones de la galaxia, y cualquiera que tenga una mínima habilidad y las herramientas apropiadas puede producirla, modificarla y repararla.

TABLA 5-5: ARMAS A DISTANCIA

Nombre	Habilidad	Daño	Crít	Alcance	Imped	Ens	Precio	Rareza	Especial
Armas de energía									
Blástер de bolsillo	A. a dis. ligeras	5	4	Corto	1	1	200	4	Fijar para aturdir
Pistola blástер ligera	A. a dis. ligeras	5	4	Medio	1	2	300	4	Fijar para aturdir
Pistola blástер	A. a dis. ligeras	6	3	Medio	1	3	400	4	Fijar para aturdir
Pistola blástер pesada	A. a dis. ligeras	7	3	Medio	2	3	700	6	Fijar para aturdir
Carabina blástер	A. a dis. pesadas	9	3	Medio	3	4	850	5	Fijar para aturdir
Fusil blástер	A. a dis. pesadas	9	3	Largo	4	4	900	5	Fijar para aturdir
Fusil blástер pesado	A. a dis. pesadas	10	3	Largo	6	4	1.500	6	Aparatosa 3, Automática
Blástер ligero de repetición	A. a dis. pesadas	11	3	Largo	7	4	(R) 2.250	7	Aparatosa 4, Automática, Perforante 1
Blástер pesado de repetición	Artillería	15	2	Largo	9	4	(R) 6.000	8	Aparatosa 5, Automática, Letal 1, Perforante 2
Ballesta láser	A. a dis. pesadas	10	3	Medio	5	2	1.250	7	Aparatosa 3, Derribo
Blástер ionizador	A. a dis. ligeras	10	5	Corto	3	3	250	3	Desorientación 5, Daño de aturdimiento (sólo droides)
Pistola disruptora	A. a dis. ligeras	10	2	Corto	2	2	(R) 3.000	6	Letal 4
Fusil disruptor	A. a dis. pesadas	10	2	Largo	5	4	(R) 5.000	6	Aparatosa 2, Letal 5
Lanzaproyectiles									
Pistola de proyectiles sólidos	A. a dis. ligeras	4	5	Corto	1	0	100	3	–
Fusil de proyectiles sólidos	A. a dis. pesadas	7	5	Medio	5	1	250	3	Aparatosa 2
Armas arrojadizas									
Boleadoras/red	A. a dis. ligeras	2	–	Corto	1/3	2	20	2	Apresadora 3, Derribo, Munición limitada 1
Explosivos y otras armas									
Lanzallamas	A. a dis. pesadas	8	2	Corto	6	2	1.000	6	Explosión 8, Incendiaria 3
Lanzamisiles	Artillería	20	2	Extremo	7	4	(R) 7.500	8	Aparatosa 3, Brecha 1, Explosión 10, Guiada 3, Munición limitada 6, Preparación 1
Granada de fragmentación	A. a dis. ligeras	8	4	Corto	1	0	50	5	Explosión 6, Munición limitada 1
Granada aturdidora	A. a dis. ligeras	8	NA	Corto	1	0	75	4	Daño de aturdimiento, Desorientación 3, Explosión 8, Munición limitada 1
Detonador térmico	A. a dis. ligeras	20	2	Corto	1	0	(R) 2.000	8	Brecha 1, Explosión 15, Letal 4, Munición limitada 1

TABLA 5-6: ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Habilidad	Daño	Crít	Alcance	Imped	Ens	Precio	Rareza	Especial
Armas de pelea									
Guantes de descarga	Pelea	+0	5	Interacción	0	1	300	2	Aturdidora 3
Nudilleras	Pelea	+1	4	Interacción	1	0	25	0	Desorientación 3
Armas cuerpo a cuerpo									
Cuchillo de combate	A. cuerpo a cuerpo	+1	3	Interacción	1	0	25	1	–
Palo gaffi	A. cuerpo a cuerpo	+2	3	Interacción	3	0	100	2	Defensiva 1, Desorientación 3
Pica de fuerza	A. cuerpo a cuerpo	+3	2	Interacción	3	3	500	4	Fijar para aturdir, Perforante 2
Porra	A. cuerpo a cuerpo	+2	5	Interacción	2	0	15	1	Desorientación 2
Sable de luz	Sable de luz	10	1	Interacción	1	0	(R) 10.000	10	Brecha 1, Hendedura, Letal 2
Vibrocuchillo	A. cuerpo a cuerpo	+1	2	Interacción	1	2	250	3	Letal 1, Perforante 2
Vibroespada	A. cuerpo a cuerpo	+2	2	Interacción	3	3	750	5	Defensiva 1, Letal 1, Perforante 2
Vibrohacha	A. cuerpo a cuerpo	+3	2	Interacción	4	3	750	5	Hendedura, Letal 3, Perforante 2

La mayoría de las armas bláster pueden fijarse para aturdir, lo que sobrecarga el sistema nervioso de la víctima y la paraliza (ver Daño de aturdimiento en la página 156). Las armas que poseen esta función son las que incluyen "Fijar para aturdir" en la columna de propiedades especiales. Los disparos aturdidores sólo pueden efectuarse a corto alcance, sea cual sea el alcance normal del arma. Para cambiar el ajuste de un arma de "aturdir" a "matar" (y viceversa) se requiere una actividad menor.

También es posible comprar un bláster que dispare únicamente en modalidad de aturdir; a menudo se conocen como "aguijones láser" o blásteres aturdidores a secas. El difunto senador Bail Prestor Organa de Alderaan llevaba siempre consigo una de estas armas, al igual que los escasos pacifistas o cazarrecompensas que prefieren capturar a sus presas vivas sin causarles ningún daño. Las carabinas y todas las pistolas bláster (pero no así los blásteres pesados) pueden encontrarse en modelos exclusivamente aturdidores a la mitad del precio de las versiones corrientes.

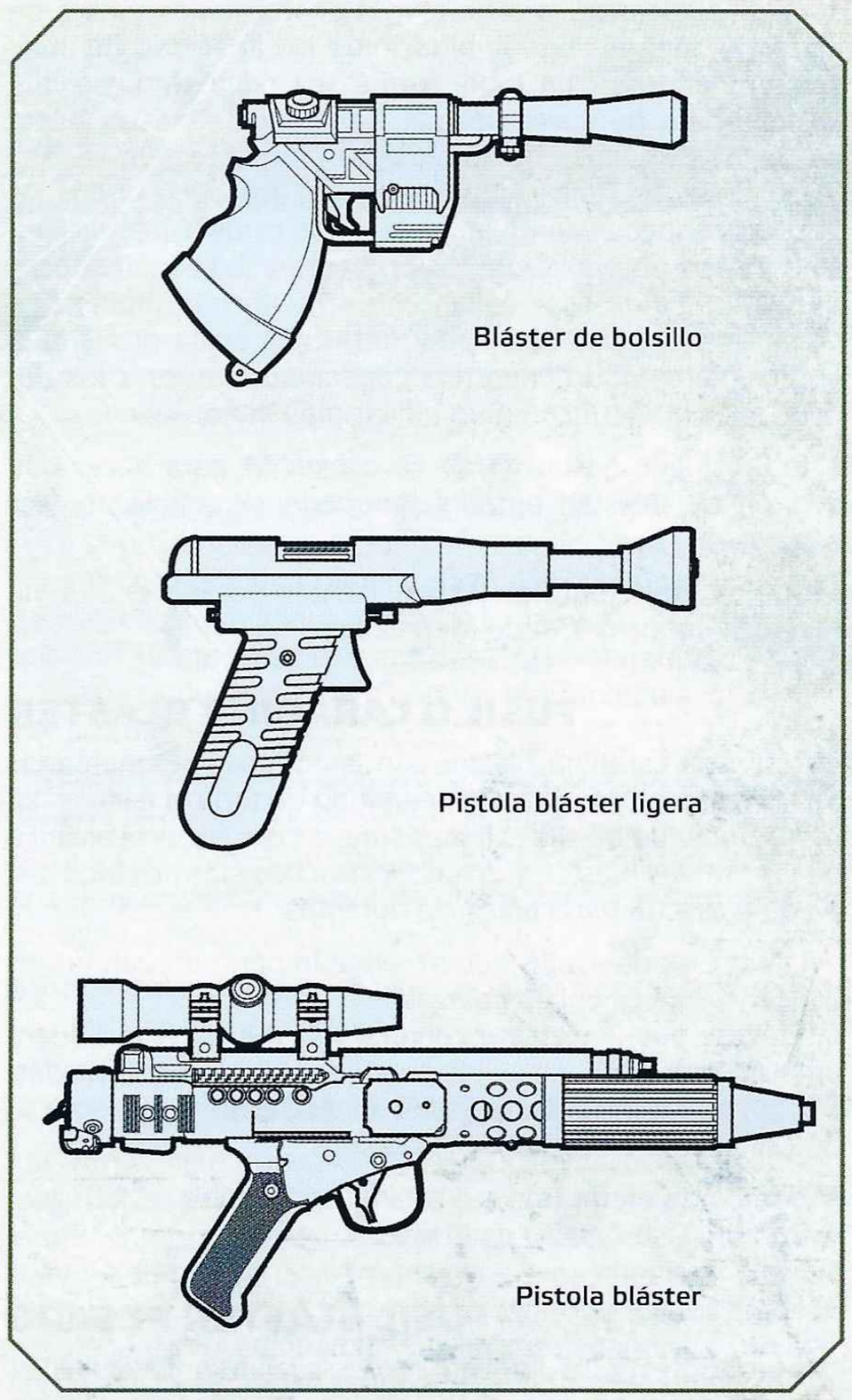
BLÁSTER DE BOLSILLO

Los blásteres más pequeños son fáciles de disimular, pero su potencia no es nada desdeñable. Sacrifican alcance más que nada, puesto que su cañón es más corto y su carga menos potente. Si un personaje registra al usuario en busca de armas, se añade ■ a su tirada de Percepción.

Modelos de ejemplo: Pistola bláster de ordenanza de los exploradores imperiales, bláster de bolsillo Q2 de Merr-Sonn.

PISTOLA BLÁSTER LIGERA

Los blásteres ligeros son un buen compromiso entre discreción y potencia. Son las armas predilectas de quienes suelen necesitar armas de fuego pero prefieren fingir lo contrario. Los contrabandistas, espías y granujas que no desean levantar sospechas son quienes utilizan con más frecuencia este



Bláster de bolsillo

Pistola bláster ligera

Pistola bláster

tipo de armas. Las especies más menudas también acostumbran a usar pistolas bláster ligeras, pues su peso y su facilidad de manejo son ideales para seres de su tamaño.

Modelos de ejemplo: Pistola bláster modelo 44 de Merr-Sonn, pistola bláster DL-18 de BlasTech.

PISTOLA BLÁSTER

La mayoría de los viajeros espaciales utilizan pistolas bláster normales. Son lo bastante potentes como para atravesar blindajes plastoides, tienen un alcance decente y pesan lo justo para que puedan llevarse encima cómodamente en todo momento. La mayoría de los granujas sienten debilidad por la imagen de pistolero que ofrece un bláster usado colgado al cinto.

Los viajeros espaciales que suelen combatir a bordo de naves utilizan estas armas porque sus disparos son eficaces contra muchos tipos de blindajes, pero carecen de la potencia suficiente para perforar los cascos de la mayoría de las naves.

Modelos de ejemplo: Bláster DH-17 de BlasTech, pistolas bláster SE-14 y SE-14C de BlasTech.

PISTOLA BLÁSTER PESADA

Las pistolas bláster pesadas son ideales para los viajeros espaciales que quieren dejar bien claro que van armados y son peligrosos. Se trata de armas muy potentes que renuncian al alcance, la sutileza y la ocultación a cambio de un factor superior de intimidación y la capacidad de abrir agujeros enormes en todo lo que sea menos grueso que un mamparo de nave espacial. Las pistolas bláster pesadas están diseñadas para combinar la potencia de un fusil bláster con la forma compacta de una pistola. Aunque no destacan especialmente en ninguno de estos aspectos (son algo menos potentes que los primeros y más voluminosas que las segundas), se hallan en un punto intermedio que las hace excepcionales y mortíferas. Su única desventaja apreciable es que tienen una capacidad inferior a los demás, pues la sacrifican para infligir más daño.

El DJ puede gastar ◎ ◎ ◎ o bien ▽ para hacer que una pistola bláster pesada se quede sin munición (ver página 207).

Modelos de ejemplo: Pistola bláster pesada DL-44 de BlasTech, modelo 434 de Merr-Sonn.

FUSIL O CARABINA BLÁSTER

El fusil y la carabina bláster son las armas reglamentarias de los ejércitos y fuerzas de seguridad de toda la galaxia. La mayor longitud de sus cañones supera con creces el alcance de las pistolas bláster, y al tener cartuchos más pesados disparan haces de partículas más potentes.

Las tropas de asalto que sirven al Imperio utilizan fusiles bláster E-11 con culatas plegables. A distancias cortas este modelo se puede disparar con una sola mano como si fuera una pistola pesada. La culata puede desplegarse y extenderse para que el soldado de asalto afiance el arma y mejore su precisión contra objetivos más lejanos.

Modelos de ejemplo: Fusil bláster E-11 (múltiples fabricantes), fusil bláster A280 de BlasTech.

FUSIL BLÁSTER PESADO

Los cazadores y los francotiradores suelen emplear fusiles bláster cargados con un gas acelerador particularmente eficaz, avanzada tecnología de compresión de gas, lentes focalizantes de gran tamaño o alguna combinación de estos tres métodos. Tales armas están diseñadas para disparar ráfagas de proyectiles extremadamente potentes y veloces contra objetivos enormes o acorazados. Los fusiles bláster pesados también son muy eficaces para abatir blancos humanoides. Los daños masivos que infligen pueden interpretarse como un mensaje para los asociados de la víctima.

Modelos de ejemplo: Fusiles bláster pesados DLT-19 y RT-97C (ambos de BlasTech).

BLÁSTER LIGERO DE REPETICIÓN

Los blásteres ligeros de repetición son armas de apoyo para unidades militares y mercenarias. Ofrecen una elevada cadencia de fuego y están diseñados para el fuego de supresión y la neutralización de objetivos de infantería no acorazados. La lluvia de proyectiles láser que desatan estas armas automáticas suele bastar para que los enemigos que no sean abatidos se arrojen cuerpo a tierra.

Modelos de ejemplo: Bláster ligero de repetición T-21 de BlasTech.

BLÁSTER PESADO DE REPETICIÓN

Estas mortíferas armas están diseñadas para destruir vehículos pequeños, objetivos acorazados y enemigos protegidos tras parapetos no reforzados. Los blásteres pesados de repetición, como el modelo E-Web por el que sienten predilección las tropas de asalto imperiales, son verdaderas armas de apoyo. Deben instalarse sobre trípodes y conectarse a generadores portátiles. Para utilizarlos se precisa una dotación de dos hombres, uno como artillero y otro que maneje el generador y los acoplamientos de energía. En unidades militares, el segundo operador suele encargarse de supervisar un dispositivo de comunicaciones integrado en el generador para la selección de objetivos.

Los blásteres pesados de repetición son demasiado voluminosos para utilizarlos sin trípode, a menos que el usuario posea una fuerza extraordinaria. Para desplegar el trípode, la dotación debe realizar 3 acciones. El precio de venta indicado incluye un trípode como el descrito en la página 193.

Modelos de ejemplo: Bláster de repetición E-Web de BlasTech.

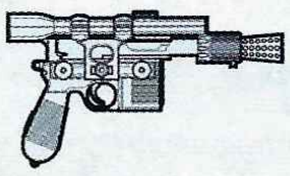
BALLESTA LÁSER

Las ballestas láser suelen asociarse a los wookiees de Kashyyyk; son tan características de esta especie como los palos gaffi para los moradores de las arenas.

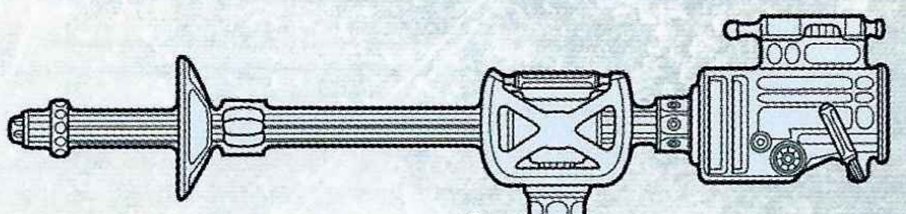
Los distintos tipos de proyectiles que pueden dispararse con estas armas ofrecen al usuario un amplio abanico de opciones. La munición estándar consiste en unos virotes metálicos que son acelerados por dos polarizadores situados a ambos lados de la punta del arma. Esto incrementa la potencia y la velocidad del proyectil hasta tal punto que su alcance es equiparable al de los blásteres convencionales.

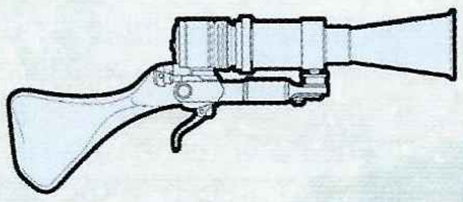
El virote típico es un explosivo miniaturizado capaz de atravesar blindajes, metal y los gruesos pellejos de las criaturas gigantes que habitan Kashyyyk. Existen otros tipos de virotes que provocan estallidos sónicos, fogonazos que aturden y ciegan o cortinas de humo ideales para cubrir el avance de los guerreros wookiees.

Cada ballesta láser se fabrica artesanalmente para su propietario, de ahí su desorbitado precio. La mayoría requieren de una fuerza considerable para amartillarlas, aunque los

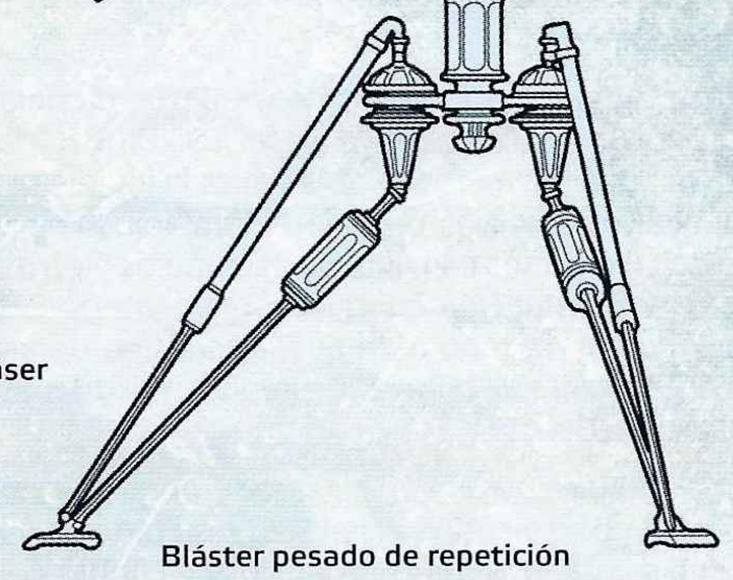


Pistola bláster pesada

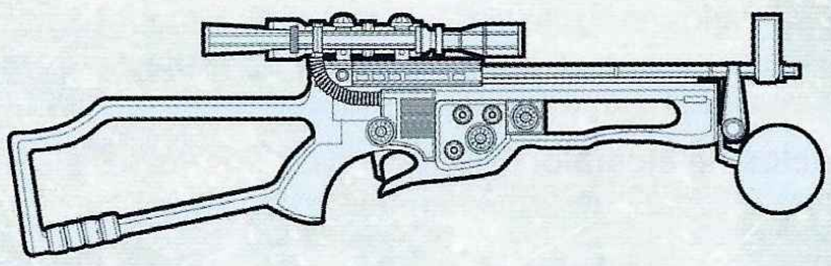




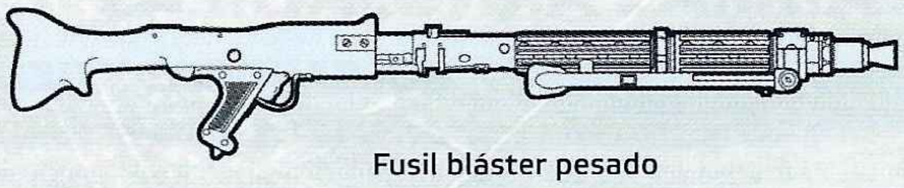
Bláster ionizador



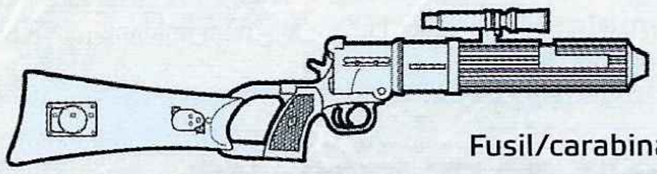
Bláster pesado de repetición



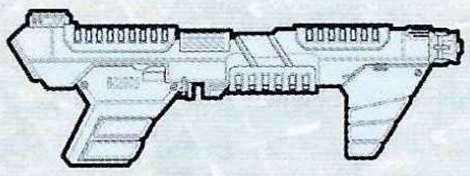
Ballesta láser



Fusil bláster pesado

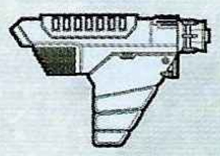


Fusil/carabina bláster



Fusil disruptor

Bláster ligero de repetición



Pistola disruptora

mecanismos de carga automática son una de las modificaciones más comunes; la ballesta láser de Chewbacca está equipada con uno de estos mecanismos (además de un visor intensificador de luz).

Las puntuaciones que se enumeran en la tabla corresponden a una ballesta láser que dispara virotes explosivos convencionales sin mecanismo tensor automático. Cuando se usa este modelo, antes de cada disparo hay que llevar a cabo 1 maniobra para tensar el arma.

Modelos de ejemplo: Cada ejemplar tiene un diseño exclusivo.

BLÁSTER IONIZADOR

Estas armas antidroides funcionan combinando la unidad de alimentación de un fusil bláster con un mando de retención de droides convencional. Pese a lo que su nombre pueda sugerir, el mando no inutiliza droides por medios mecánicos, sino que se acopla a su revestimiento externo y transmite una señal de interrupción que no puede ignorarse. El blásterionizador amplifica esta señal valiéndose de la unidad de alimentación para proyectarla a una distancia de unos 12 metros en un arco amplio y disperso.

Los seres orgánicos apenas notan una breve punzada, pero la señal de interrupción abruma a los droides y les produce una sobrecarga de energía que invalida cualquier tipo de escudo que pudiera resistirla. La mayoría de los droides que son alcanzados por estas descargas ionizadoras se quedan inertes durante media hora (lo que se refleja en el daño por aturdimiento).

Los blásteres ionizadores únicamente funcionan contra droides y cíborgs, y tan sólo infligen daño a la Tensión (como dicta su propiedad Aturdidora). No surten ningún efecto en criaturas orgánicas aparte de una dolorosa y momentánea punzada.

Modelos de ejemplo: Bláster de iones casero jawa, carabina iónica DEMP 2 de Merr-Sonn.

FUSIL O PISTOLA DISRUPTORA

Las armas disruptoras son ilegales en la mayoría de los mundos civilizados. Concentran haces energéticos de partículas con tal intensidad que pueden llegar a desintegrar extremidades y demás partes corporales de sus víctimas. Funcionan básicamente con la misma tecnología que los fusiles bláster, pero están equipadas con un estimulador de moléculas gaseosas sobredimensionado y un módulo de actuación



especializado que procesa un volumen de gas bláster muy superior al habitual y lo transfiere a un cilindro galven, donde se genera y superconcentra el rayo resultante. La mayoría de las armas disruptoras tienen poco alcance, aunque existen modelos de fusiles con un alcance extendido gracias al uso de costosos cilindros galven reforzados; estas armas están diseñadas específicamente para francotiradores y disparos de precisión.

El Sindicato Tenloss fabrica dos de los pocos modelos de disruptores que se producen en masa, el fusil DXR-6 y la pistola DX-2. Su principal mercado objetivo es la infame organización criminal del Sol Negro, aunque también suministran sus productos a diversos canallas sin escrúpulos y otros granujas. Se tiene constancia de inquisidores e interrogadores imperiales que han llegado a empuñar este tipo de armas, quizá con el propósito de intimidar e infundir miedo más que por sus usos prácticos.

Cada vez que un objetivo es alcanzado por un arma disruptora, todo impacto crítico genera un resultado de Tullido a menos que se obtenga otro más grave en la **Tabla 6–10**.

En las armas disruptoras no se pueden instalar mejoras ni accesorios que aumenten su alcance o permitan efectuar múltiples disparos.

Modelos de ejemplo: Fusil disruptor Tenloss DXR-6, pistola disruptora Tenloss DX-2.

LANZAPROYECTILES

Aunque se consideran armas propias de mundos atrasados, los lanzaproyectiles son fáciles de diseñar, producir y reparar en lugares con escasas infraestructuras o bajo nivel tecnológico. Su premisa es muy sencilla: utilizan algún tipo de propelente contenido en un cartucho sellado que al detonarse impulsa un proyectil sólido (normalmente de metal) a través del cañón del arma. El tamaño del proyectil y la potencia a la que sale disparado determina su poder de detención, mientras que la longitud del cañón y su estriado interno (que, en caso de tenerlo, hace girar el proyectil) influyen directamente en el alcance y la precisión de la munición disparada.

Pese a los prejuicios que muchos tienen hacia estas "antiguallas", numerosos asesinos y francotiradores utilizan armas de proyectiles sólidos a menudo. Si bien son ruidosas y la mayoría desprenden un poco de humo por la bocacha al disparar la bala, resultan mucho más difíciles de localizar en la oscuridad que los fulgurantes rayos de bláster.

PISTOLA DE PROYECTILES SÓLIDOS

Estas armas cortas, compactas y ruidosas son bastante poco comunes. Normalmente quienes las utilizan lo hacen por su valor sentimental, porque son una herencia de algún pariente lejano procedente de un mundo primitivo, o simplemente porque son las únicas armas de fuego disponibles en el planeta en el que se encuentran.

Modelos de ejemplo: Pistola de proyectiles Asaltante de Oriolanis.

FUSIL DE PROYECTILES SÓLIDOS

Los fusiles de proyectiles sólidos son versiones de mayor tamaño de las pistolas; también utilizan reacciones químicas para disparar una bala a gran velocidad hacia el objetivo. El cañón de un fusil de proyectiles sólidos es más largo y grueso que el de una pistola, y puede disparar cartuchos de mayor calibre a distancias muy superiores. Sin embargo, adolecen de una precisión y una capacidad de penetración escasas, por no mencionar la necesidad de cargarlas con municiones poco corrientes que deben fabricarse a mano o adquirirse a precios prohibitivos.

Con todo, numerosas culturas primitivas y nómadas utilizan fusiles de proyectiles sólidos, a menudo de fabricación casera. Un buen ejemplo de esto son los bandidos tusken de Tatooine, tribus nómadas violentas y rudimentarias que apenas tienen acceso al tipo de gas empleado en los blásteres, y aún menos a la tecnología de estimulación de moléculas de gas. De vez en cuando rapiñan munición durante sus incursiones a las granjas de humedad del planeta y reciclan los cartuchos para utilizarlos en sus toscos fusiles de francotirador. Estas armas son muy eficaces contra los colonos, los diminutos jawas y las ratas womp que habitan sus inhóspitos desiertos.

Modelos de ejemplo: Fusil de proyectiles dresseliano, fusil de caza 6-2Aug2 de Armamento Czerka.

ARMAS ARROJADIZAS

BOLEADORAS Y REDES

En ocasiones un cazarrecompensas ha de capturar con vida a un enemigo en vez de matarlo. Tanto las boleadoras como las redes se utilizan para apresar al objetivo y poder acercarse a él sin peligro para atraparlo e inmovilizarlo, normalmente con el propósito de entregarlo a las autoridades o a alguna organización criminal. Ambas armas están diseñadas para arrojarse o lanzarse a distancias cortas con objeto de enredar al blanco. Aunque resulta más fácil utilizar un arma aturdidora, las boleadoras y las redes poseen ciertas ventajas. La sencillez de su diseño permite ocultarlas de los detectores de armas, y además se han dado casos de armas aturdidoras que han provocado daños irreversibles a sus objetivos.

Las boleadoras y las redes se sirven de la propiedad Apresadora para incapacitar al objetivo, por lo que su eficacia depende de algo más que de un simple impacto con éxito. Debido a la elevada destreza que requiere su manejo, sólo los individuos más capacitados (o desesperados) suelen recurrir a su uso. Casi todos los demás se limitan a fijar sus blásteres para aturdir si necesitan abatir a un objetivo sin causarle daños.

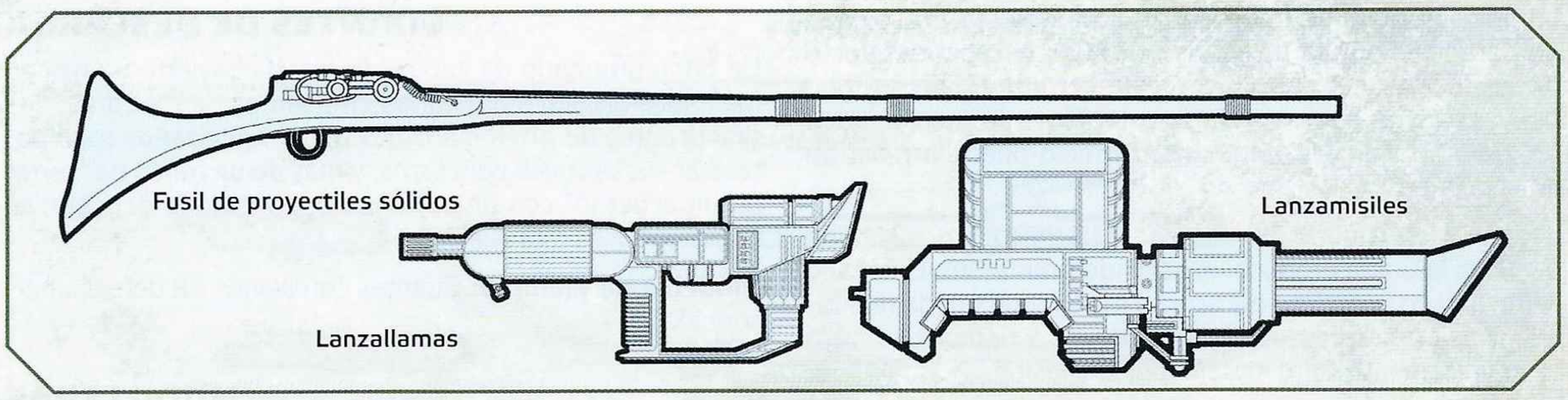
El usuario puede gastar un ⊛ para asegurarse de que la víctima quede tan enredada que no pueda llevar a cabo ninguna maniobra, y la única acción que podrá realizar cada turno será una **tirada Formidable (◆◆◆◆◆) de Atletismo** para liberarse.

EXPLOSIVOS Y OTRAS ARMAS

A pesar de que los blásteres son las armas más comunes de la galaxia, muchos individuos utilizan también otros dispositivos más exóticos. Puede que los artefactos explosivos, los lanzallamas y otras armas no se vean tan a menudo como los blásteres, pero eso no las hace menos letales.

LANZALLAMAS

Los ingenios flamígeros se utilizan principalmente para destruir equipo (estructuras y cultivos, por ejemplo), y no como armas antipersona. Eso no quita que abrasen la carne y el hueso con la misma eficacia.



Los lanzallamas son populares en parte por su amplio e indiscriminado cono de fuego, capaz de envolver en llamas a varios individuos simultáneamente. Cuando se activa la propiedad Incendiaria del arma, el usuario puede aplicarla a uno de los objetivos alcanzados por el ataque; como la propiedad puede activarse varias veces, con cada una de estas activaciones se puede afectar a un objetivo distinto. Sin embargo, el DJ puede gastar ◈ ◈ o bien ▽ para aplicar la propiedad Incendiaria del arma a un aliado alcanzado por el ataque original.

Modelos de ejemplo: Carabina incineradora C-22 de Merr-Sonn, fusil incinerador CR-24 de Merr-Sonn.

LANZAMISILES

Los lanzamisiles son armas pesadas y portátiles que disparan munición autopropulsada. La mayoría se cargan con proyectiles protónicos diseñados para destruir vehículos pequeños, pero también pueden dispararse otros tipos de munición.

Los lanzamisiles son artefactos complejos, equipados con repulsores estabilizadores en miniatura para facilitar su acarreo a las tropas de infantería, además de pantallas de rastreo avanzado que identifican la velocidad, alcance y energía residual del objetivo. Ésta última es una señal especialmente importante, ya que los lanzamisiles pueden dispararse en una de tres modalidades posibles. La primera es la detección de infrarrojos, que sigue el rastro de calor emitido por un vehículo. La segunda percibe diferencias en los campos gravitatorios, de modo que puede captar y perseguir vehículos repulsores. Estas dos modalidades pueden ser burladas soltando bengalas incandescentes o cápsulas con microrrepulsores para engañar a los sensores del misil. Para saber más sobre la mecánica de juego de estas dos modalidades de ataque, consulta la descripción de la propiedad Guiada.

La tercera modalidad de disparo de los lanzamisiles es el fuego directo. Requiere más habilidad, pero lanza el proyectil en línea recta y es imposible desviarlo con ninguna de las contramedidas descritas en el párrafo anterior (aunque también pierde la propiedad Guiada). Como es lógico, si otro objetivo se interpone en su trayectoria o si el atacante no ha apuntado bien, el misil impactará en lo primero que encuentre sin ningún tipo de discriminación. Para poder disparar un lanzamisiles es necesario llevar a cabo antes 1 maniobra de preparación.

Modelos de ejemplo: Lanzamisiles PLX-2M de Merr-Sonn.

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN

Puede encontrarse una gran variedad de granadas en toda la galaxia, desde explosivos caseros fabricados con caparazones orgánicos en mundos primitivos hasta bombas rellenas de afiladas esquirlas metálicas y producidas en masa. Todas desempeñan la misma función: causar el máximo daño y confusión posibles en una amplia zona de efecto.

Las granadas de fragmentación son muy eficaces contra objetivos desprotegidos, a los que desgarran la carne y provocan tremendas contusiones en los tejidos blandos. Su efecto se ve considerablemente reducido por los blindajes como el que usan las tropas de asalto imperiales. Quienes se preguntan por qué los soldados de infantería del Imperio utilizan blindajes incapaces de detener un disparo de bláster es muy posible que nunca los hayan visto salir indemnes de entre el humo y los escombros tras la explosión de una granada.

Las granadas de fragmentación pueden fijarse para detonar con el impacto o hasta 3 asaltos después de que se active su temporizador interno al comienzo de la acción del atacante. Algunas también están provistas de un interruptor de presión que provoca la detonación inmediata de la granada si se suelta una vez apretado.

Modelos de ejemplo: Granada C-22 de Merr-Sonn.

GRANADA ATURDIDORA

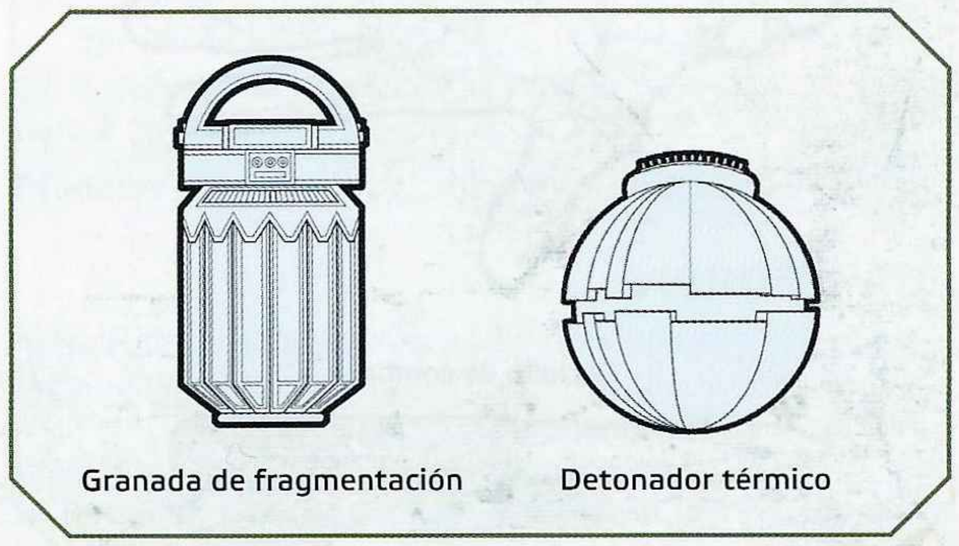
Las granadas aturdidoras emplean ondas sónicas, descargas cinéticas y otros métodos para aturdir a sus objetivos.

Como ocurre con las de fragmentación, las granadas aturdidoras pueden fijarse para detonar con el impacto o hasta 3 asaltos después de que se active su temporizador interno. Muy pocas granadas aturdidoras tienen detonadores accionados por interruptores de presión.

Modelos de ejemplo: Granada aturdidora C-10 de Merr-Sonn.

DETONADOR TÉRMICO

Estos insidiosos explosivos son del tamaño de una granada de fragmentación, pero poseen una envoltura de termita y baradio en cuyo interior se aloja un núcleo de



baradio. Al detonar, la fusión resultante libera una oleada de partículas que lo desintegra todo en el radio de efecto de la deflagración. La mayoría de las autoridades prohíben el uso de estos artefactos debido a la inestabilidad del baradio. Un solo detonador térmico puede arrasar un edificio entero.

Cuando se utiliza un detonador térmico, un resultado de ▽ en la tirada produce un estallido prematuro. El usuario sufre el daño completo del arma a menos que pueda realizar una maniobra adicional para apartarse a tiempo, en cuyo caso únicamente sufre el daño por Explosión.

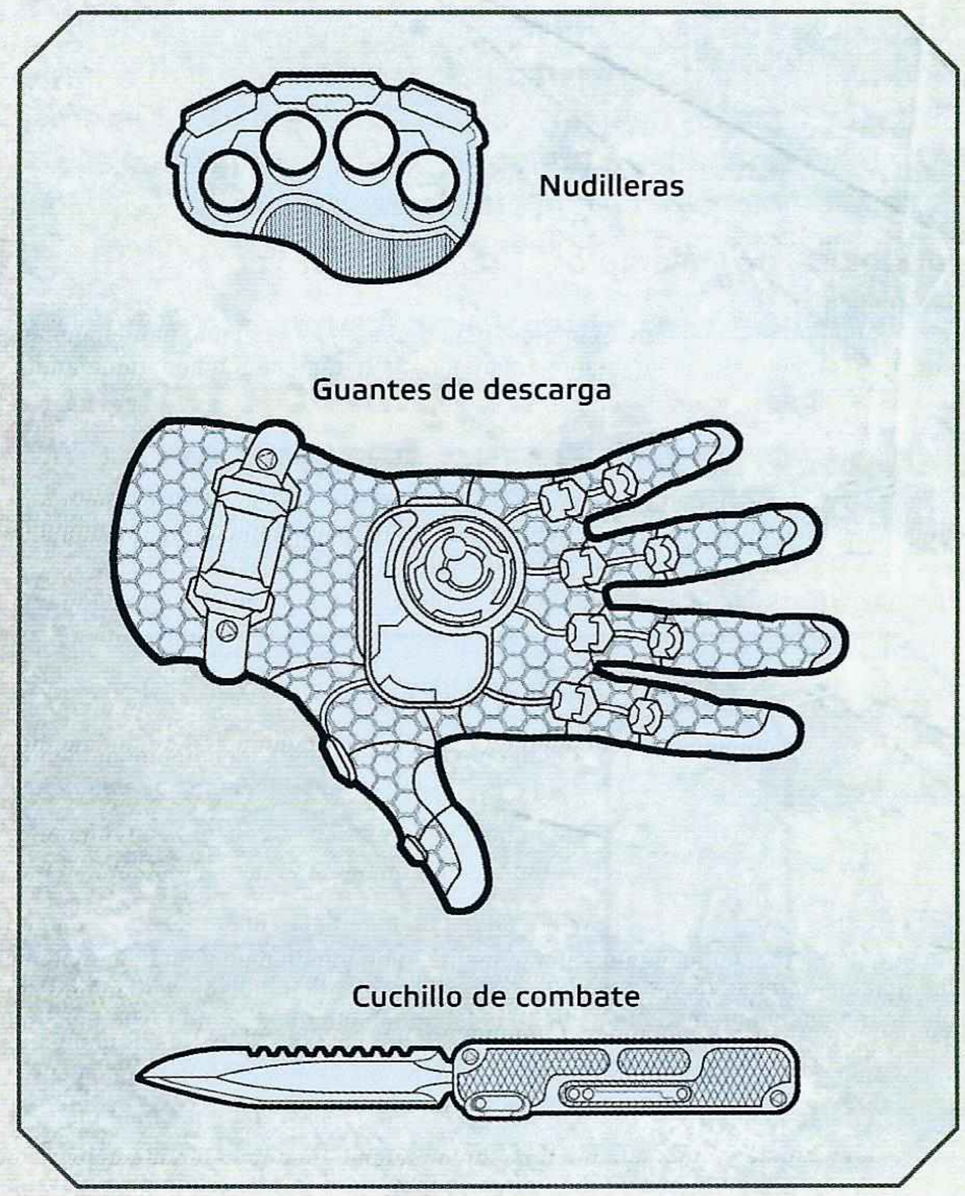
Los detonadores térmicos pueden fijarse para estallar con el impacto o bien 3 asaltos después de su activación al comienzo de la acción del atacante. Algunos también disponen de un interruptor de presión que, una vez apretado, detona el dispositivo en cuanto se suelta. Los detonadores térmicos son tan potentes que su propiedad Explosión afecta a todos los que estén a corto alcance del objetivo original.

Modelos de ejemplo: Detonador térmico clase A de Merr-Sonn.

ARMAS DE PELEA

En esta categoría se incluyen las armas diseñadas para encajarse directamente sobre los puños. Las nudilleras metálicas y los guantes de descarga son bastante comunes entre los forajidos de naturaleza más pendenciera de la galaxia.

Cuando se utiliza un arma de Pelea, la Fortaleza del usuario se añade al daño infligido, a menos que se especifique lo contrario en la descripción del arma (el símbolo de suma que figura junto al daño en la tabla indica que el usuario debe añadir su Fortaleza al daño causado).



GUANTES DE DESCARGA

Un fino entramado de cables de metal convierte un par de manoplas aislantes ordinarias en guantes de descarga. Los practicantes de artes marciales pueden utilizarlos para potenciar sus brutales puñetazos, y más de un rufián ha "cerrado un acuerdo" con un apretón de manos que deja al rival retorciéndose en el suelo.

Modelos de ejemplo: Guantes corellianos de defensa personal X-21.

NUDILLERAS

Los luchadores sin escrúpulos y los que desean proteger sus puños del duro pellejo de ciertas especies alienígenas emplean nudilleras metálicas, guanteletes o cualquier otro tipo de envoltura sólida para manos y otras extremidades. Los matones de algunos planetas las definen como "argumentos contundentes para la negociación".

Otra gran ventaja de las nudilleras de metal estriba en la facilidad con que pueden ocultarse en un bolsillo o compartimento similar hasta que hagan falta, razón por la que se añade ■ a las tiradas de Percepción de los personajes que registren al usuario en busca de armas.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

En una galaxia repleta de blásteres, ballestas láser y detonadores térmicos, las armas de combate cuerpo a cuerpo son inusitadamente comunes. Los hay que prefieren un arma de filo a un bláster, pues saben que, en las manos adecuadas, una hoja es igual de eficaz y mucho más fiable. Otros opinan que una mortífera arma de asta o una vibrohacha letal confieren a un granuja la confianza y el factor de intimidación necesarios para entrar en un cubil de ladrones y asesinos sin temer por su vida.

Cuando se utiliza un arma de combate cuerpo a cuerpo, la Fortaleza del usuario se añade al daño infligido, a menos que se especifique lo contrario en la descripción del arma (el símbolo de suma que figura junto al daño en la tabla indica que el usuario debe añadir su Fortaleza al daño causado).

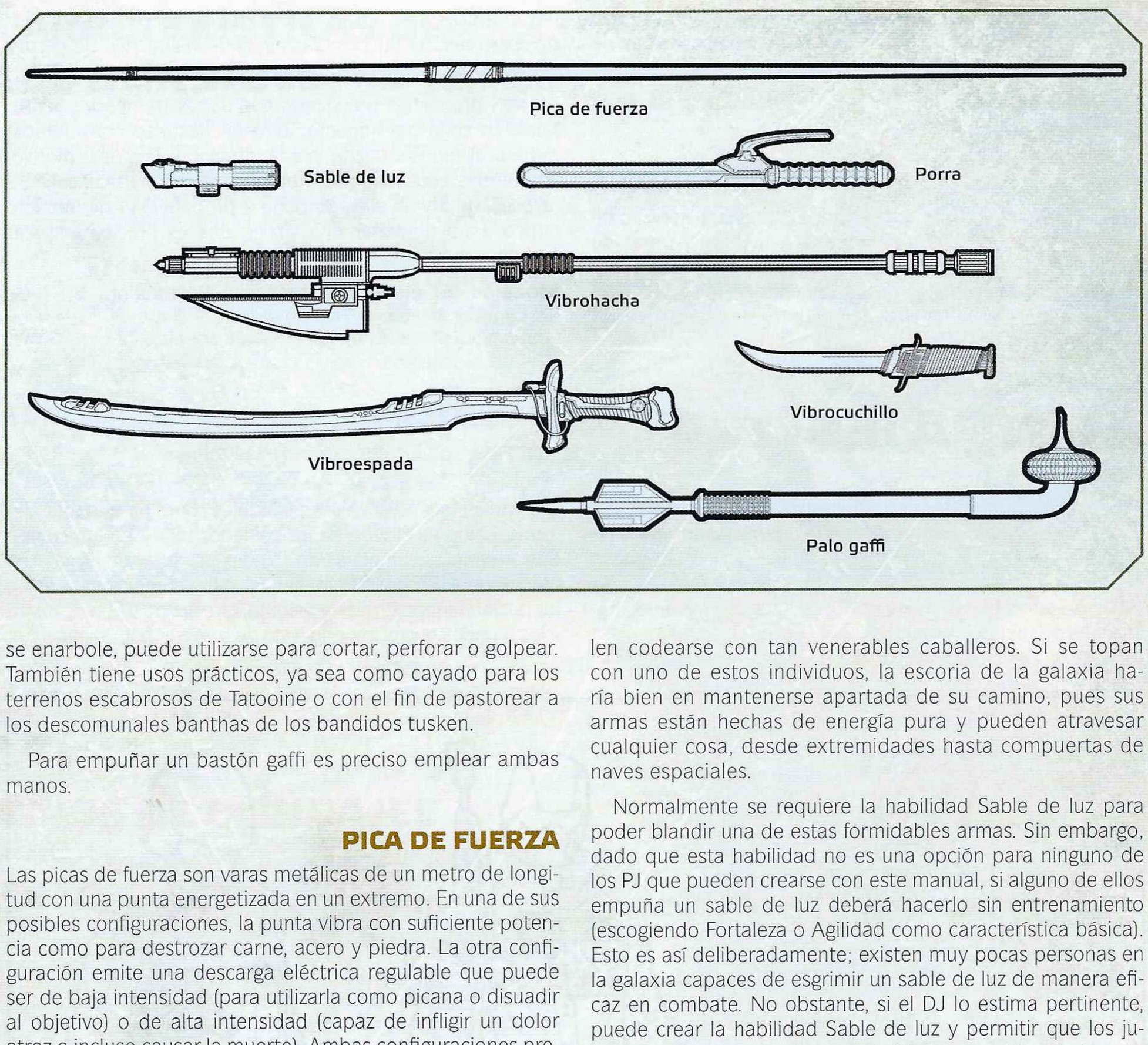
CUCHILLO DE COMBATE

Los más feroces combatientes utilizan cuchillos afilados para mutilar y sajar a sus enemigos. También son más fáciles de ocultar que las armas de fuego, e igualmente letales si el usuario sabe cómo empuñarlos.

Los cuchillos se consideran armas propias de ladrones, asesinos y gente vulgar, por lo que llevar uno a la vista puede provocar rechazo social entre gente educada o imponer respeto en los peores antros de maldad y vileza.

PALO GAFFI

Los bandidos tusken de Tatooine suelen emplear unas varas brutales fabricadas con madera de tractus del desierto, hueso y cuerno de dragón krayt, o con metal rapiñado de vehículos siniestrados. En uno de los extremos del palo gaffi hay cuatro cuchillas que utilizan para cortar y rajar a sus enemigos. El otro extremo está curvado hacia fuera y termina en algún tipo de pincho, aunque la parte convexa puede usarse como maza rudimentaria. Aunque parezca un arma tosca, su ingenio radica en su versatilidad: según cómo



se enarbole, puede utilizarse para cortar, perforar o golpear. También tiene usos prácticos, ya sea como cayado para los terrenos escabrosos de Tatooine o con el fin de pastorear a los descomunales banthas de los bandidos tusken.

Para empuñar un bastón gaffi es preciso emplear ambas manos.

PICA DE FUERZA

Las picas de fuerza son varas metálicas de un metro de longitud con una punta energetizada en un extremo. En una de sus posibles configuraciones, la punta vibra con suficiente potencia como para destrozar carne, acero y piedra. La otra configuración emite una descarga eléctrica regulable que puede ser de baja intensidad (para utilizarla como picana o disuadir al objetivo) o de alta intensidad (capaz de infligir un dolor atroz o incluso causar la muerte). Ambas configuraciones presentan un diseño intuitivo; apenas se requiere destreza para blandir una vara y causar un daño devastador con la vibración o la descarga eléctrica. Sin embargo, en manos de un usuario experimentado es casi tan poderosa como un sable de luz.

Si se fija para aturdir, la pica de fuerza no se beneficia de la propiedad Perforante 2. Para empuñar una pica de fuerza es preciso emplear ambas manos.

Modelos de ejemplo: Pica de fuerza Controladora de SoroSuub.

PORRA

Las porras pueden ser de metal, madera, hueso o cualquier otro material, pero todas cumplen la misma función básica: magullar la carne, romper huesos y fracturar cráneos. Los cuerpos policiales de toda la galaxia emplean porras para intimidar y controlar a los alborotadores y a los maleantes de poca monta. En las regiones más civilizadas este método es preferible a la fuerza letal.

SABLE DE LUZ

El arma de los jedi no es un objeto nada común en **Al Filo del Imperio**. Los rufianes y granujas de la galaxia no suelen codearse con tan venerables caballeros. Si se topan con uno de estos individuos, la escoria de la galaxia haría bien en mantenerse apartada de su camino, pues sus armas están hechas de energía pura y pueden atravesar cualquier cosa, desde extremidades hasta compuertas de naves espaciales.

Normalmente se requiere la habilidad Sable de luz para poder blandir una de estas formidables armas. Sin embargo, dado que esta habilidad no es una opción para ninguno de los PJ que pueden crearse con este manual, si alguno de ellos empuña un sable de luz deberá hacerlo sin entrenamiento (escogiendo Fortaleza o Agilidad como característica básica). Esto es así deliberadamente; existen muy pocas personas en la galaxia capaces de esgrimir un sable de luz de manera eficaz en combate. No obstante, si el DJ lo estima pertinente, puede crear la habilidad Sable de luz y permitir que los jugadores la adquieran con normalidad. Los sables de luz son inmunes a los efectos de la propiedad Hendedura.

VIBROCUCHILLO

Un vibrocuchillo es básicamente un cuchillo de combate modificado, pero el diseño ha resultado ser tan efectivo que ya se fabrican modelos de serie por toda la galaxia. Su premisa es muy simple: lleva incorporado un pequeño pero potente dispositivo en el mango que hace vibrar la hoja a una velocidad increíblemente alta, de tal modo que se convierte en una especie de motosierra en miniatura. Los vibrocuchillos no son tan potentes como los sables de luz contra la mayoría de los materiales, pero tampoco hace falta ser un jedi para empuñarlos de manera eficaz.

Modelos de ejemplo: Vibrofilo Treppus-2 de Merr-Sonn.

VIBROESPADA

En muchas civilizaciones galácticas es una costumbre arraigada mejorar el sencillo pero efectivo diseño de la espada mediante inductores de vibraciones ultrasónicas. Estas vibraciones de alta frecuencia potencian su filo hasta tal punto que puede cortar con suma facilidad la mayoría de los materiales sólidos.

Existen muchas variedades de vibrofilos, pero la vibroespada es más habitual entre los individuos que se las dan de duelistas.

Modelos de ejemplo: Espada de duelo Damask-4 de Merr-Sonn.

VIBROHACHA

Los gamorreanos, sobre todo los que trabajan al servicio de los infames hutts, suelen ir armados con largas armas de asta provistas de una cabeza de hacha con tecnología vibratoria. La mayoría son muy pesadas y únicamente aptas para seres de considerable fuerza y un centro de gravedad bajo (las criaturas más altas y estilizadas suelen tener dificultades para blandir las pesadas hojas de las hachas sin perder el equilibrio).

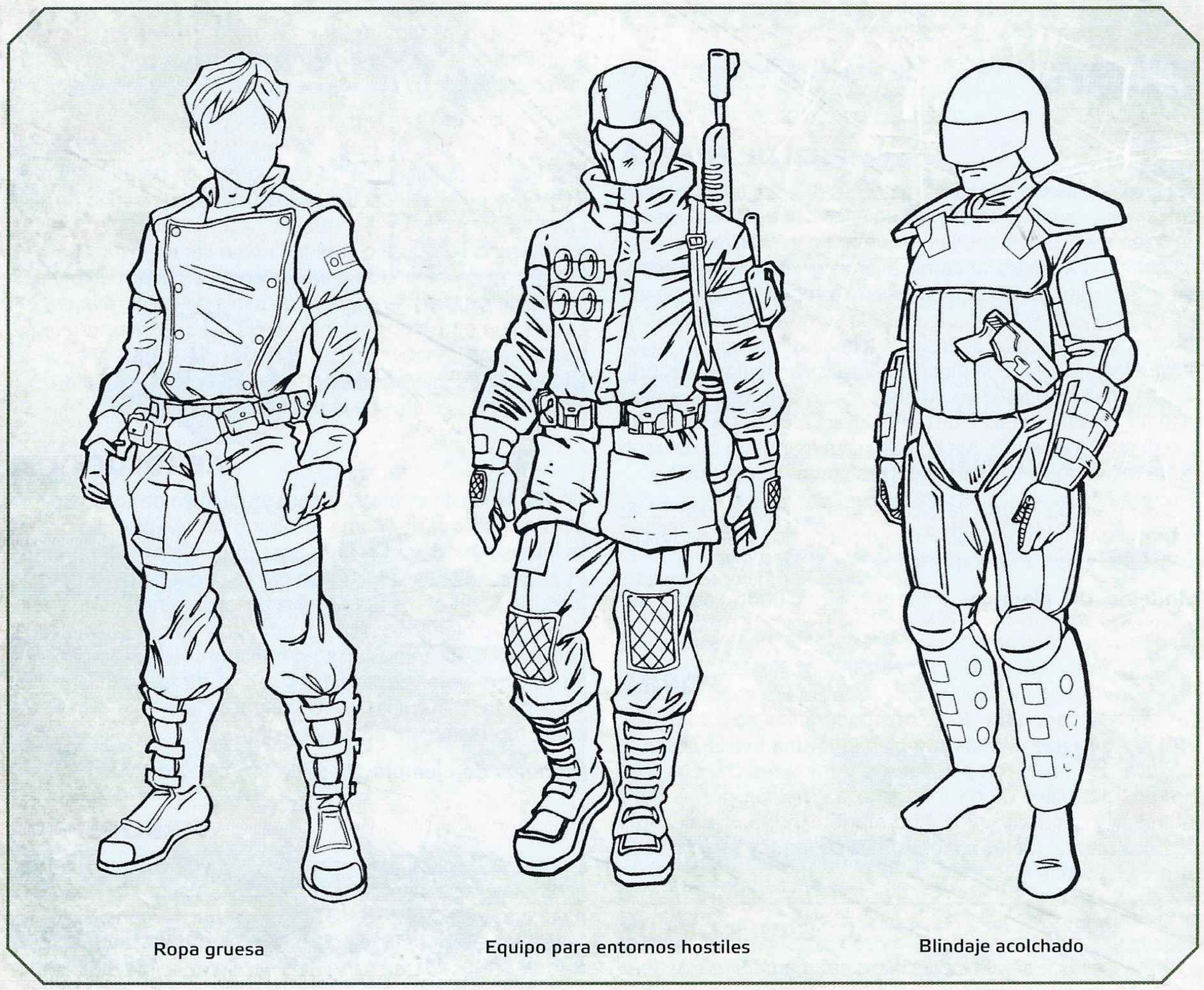
Las vibrohachas provocan unos daños tremendos y brutales. La zona del impacto sufre un destrozo considerable debido al filo del hacha y a la vibración. Por este motivo, las heridas causadas por vibrohachas son particularmente atroces, de ahí su elevado daño y probabilidad de impacto crítico. Para empuñar una vibrohacha es preciso emplear ambas manos.

Modelos de ejemplo: Vibrohacha Rebanadora BD-1 de SoroSuub.

BLINDAJES

Pocos héroes y villanos de la galaxia llevan blindajes, ya que la mayoría de las armas pueden atravesarlos. Pero no siempre es así, y un blindaje laminado o incluso un grueso abrigo de cuero pueden proteger contra impactos superficiales de rayos bláster o las herrumbrosas armas de los habitantes de mundos primitivos.

También hay quienes usan blindajes como parte de un uniforme, como es el caso de los soldados de asalto imperiales. Sus armaduras completas no sólo les protegen de armas con efectos de área como las granadas de fragmentación; también los deshumanizan en cierta medida, ofreciendo un único rostro a los mundos que el Imperio trata de someter bajo su régimen.



Ropa gruesa | Equipo para entornos hostiles | Blindaje acolchado

CARACTERÍSTICAS DE LOS BLINDAJES

Ya sean cascos reforzados o chalecos, todos los blindajes poseen las mismas características comunes. También comparten algunas propiedades de las armas, en concreto precio, impedimento, ensamblajes y rareza (las descripciones de estas características se encuentran en la página 158).

DEFENSA

La Defensa de un blindaje es el número de ■ que añade a la reserva de dados de los atacantes. Esto refleja la capacidad del blindaje para desviar o absorber los daños recibidos.

PROTECCIÓN

La Protección se suma a la Fortaleza del usuario, y el total se resta de todo el daño que éste sufre. Por ejemplo, si un ataque inflige 10 puntos de daño, un blindaje de Protección 2 más una Fortaleza de 2 reduciría este daño a 6.

IMPEDIMENTO

Cada blindaje tiene asociado un valor de impedimento que debe aplicarse cuando se acarrea como cualquier otro objeto de equipo. Sin embargo, los blindajes están diseñados para llevarse puestos, en cuyo caso su valor de impedimento disminuye. El impedimento de un blindaje que se lleva puesto se reduce en 3 puntos.

TIPOS DE BLINDAJES

A continuación se describen algunos de los tipos de blindaje más comunes en la galaxia.

ROPA GRUESA

Una buena chaqueta de cuero, un mono de técnico o un grueso manto de lana no ofrecen demasiada protección contra el daño, pero desde luego son mejor que nada. La mayoría de los personajes que viven en los confines del Imperio prefieren vestir ropa gruesa para situaciones cotidianas.

EQUIPO PARA ENTORNOS HOSTILES

Quienes se aventuran más allá de los mundos civilizados de la galaxia no deben olvidar añadir a su equipaje alguna clase de equipo para entornos hostiles. La indumentaria para regiones calurosas y desérticas a menudo incluye túnicas holgadas, visores protectores, turbantes, raciones autorrefrigerantes y recicladores de agua. En climas helados suelen utilizarse chaquetones aislantes, mallas acolchadas con varias capas, gafas antiventisca y diversos tipos de protecciones para la cabeza.

Un personaje pertrechado con este equipo puede ignorar ■ impuesto por las condiciones de su entorno. El equipo debe ser el apropiado para el clima existente.

Modelos de ejemplo: Trajes ambientales Crio 350 e Insolac 200 de la Corporación Medioambiental Pretormin.

BLINDAJE ACOLCHADO

Las milicias y soldados de la Alianza Rebelde suelen vestir blindajes acolchados confeccionados con un tejido flexible de fibras resistentes a los proyectiles energéticos. Tienden a absorber y neutralizar parte de la potencia de los disparos de bláster, aunque no protegen demasiado contra impactos directos. No obstante, el relleno acolchado sí proporciona una protección razonable contra golpes y conmociones. También tiene la ventaja de ser relativamente cómodo; muchos individuos pueden vestir un blindaje acolchado sin llamar demasiado la atención de las autoridades locales en los mundos fronterizos.

Modelos de ejemplo: Armadura policial Protector X de la Compañía Tagge.

ROPA BLINDADA

En esta categoría de blindaje se engloban prendas ligeras como chalecos, chaquetas o pantalones que se han reforzado con láminas cerámicas o plastoides, y a veces también

con varias capas de tejidos de dispersión energética. Este tipo de blindaje es muy liviano, pero cubre las principales zonas vitales del cuerpo. Las placas protectoras no se aprecian a simple vista si el usuario viste ropas lo bastante voluminosas. Se requiere una **tirada Media (◆◆) de Percepción** para advertir que una persona lleva ropa blindada.

Sin embargo, las placas cosidas al tejido no sólo absorben el daño de golpes físicos; también pueden desviar algunos disparos dirigidos a las zonas vitales del usuario.

Modelos de ejemplo: Traje de asesino Acechador Sombrío del Sindicato Tenloss.

BLINDAJE LAMINADO (DE SOLDADO DE ASALTO)

Las tropas de asalto imperiales visten armaduras completas de materiales plastoides que desvían y absorben los daños recibidos. No detienen impactos directos de blástер, pero son razonablemente eficaces contra metralla e impactos contundentes. El blindaje típico incluye dispositivos de amplificación visual y comunicadores integrados sintonizados con otros en la misma frecuencia. Dado que estos blindajes se han diseñado para funcionar con sistemas potenciados, pueden modificarse fácilmente con accesorios adicionales.

El blindaje laminado se lleva puesto sobre una malla elástica ajustada. Este método proporciona un aislamiento significativo que facilita la intervención en toda clase de entornos. También se fabrican modelos especializados para usos prolongados en condiciones climáticas extremas.

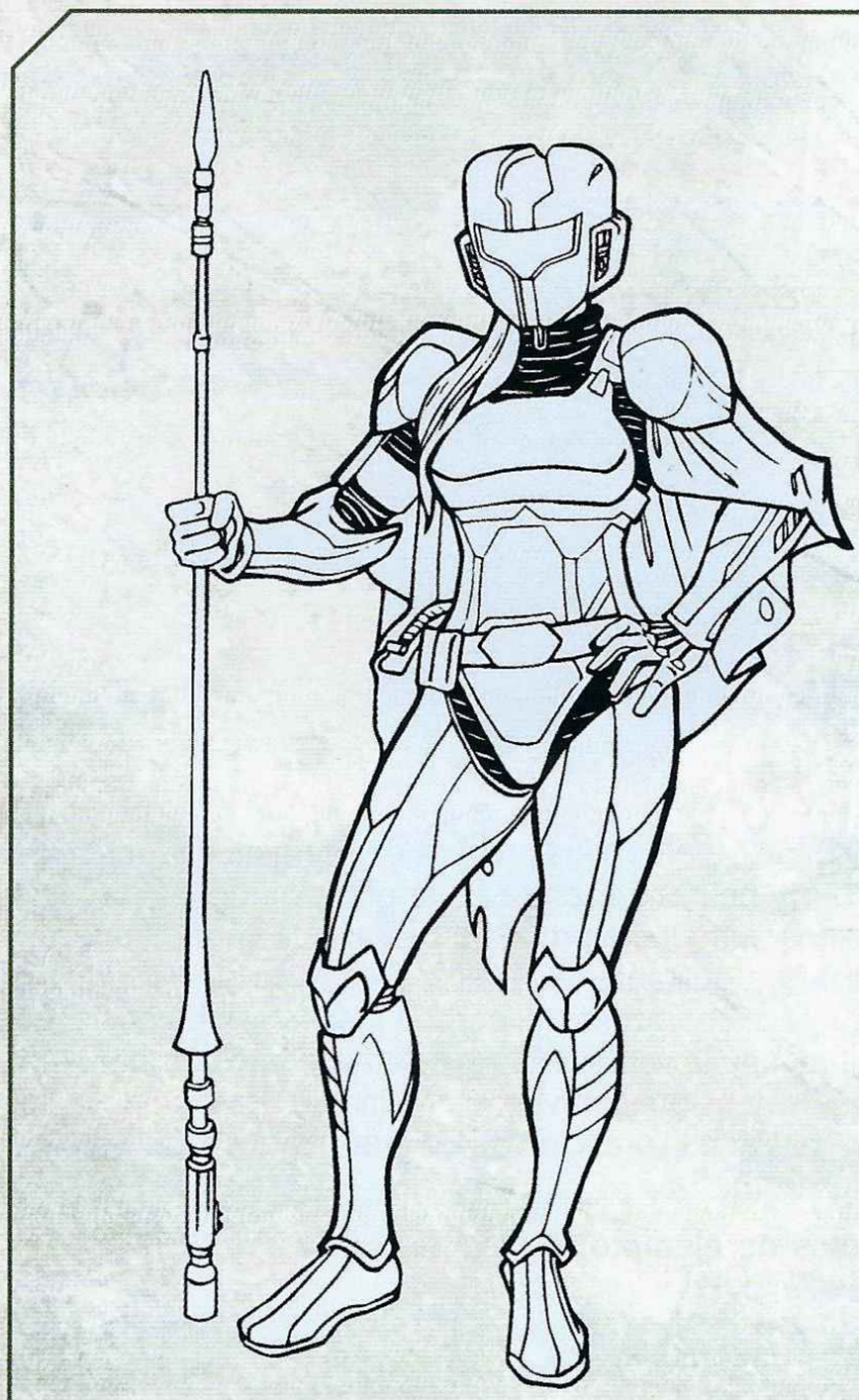
Modelos de ejemplo: Blindaje de soldado de asalto del Departamento Imperial de Investigaciones Militares.

BLINDAJE PESADO DE COMBATE

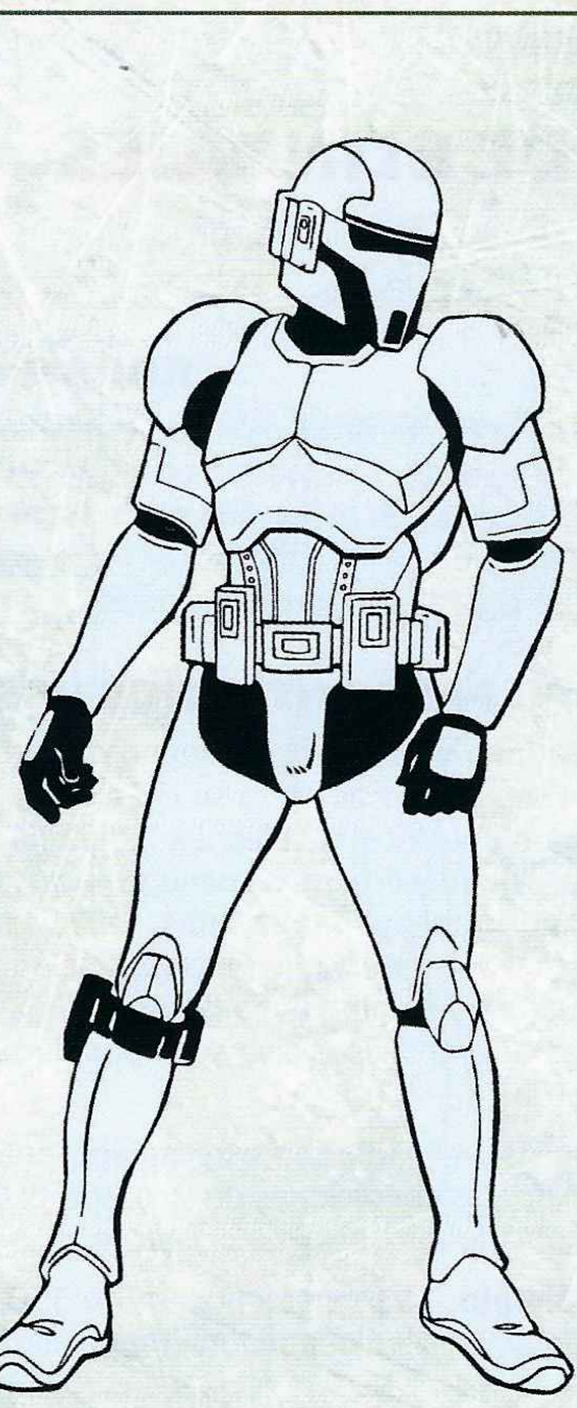
Algunos soldados de asalto, cazarrecompensas e incluso droides están pertrechados con blindajes pesados. En teoría estos blindajes deberían proteger contra la mayoría de los disparos de blástер, pero en la carrera armamentística entre potencia de fuego y defensa, la capacidad ofensiva de un buen blástер sigue siendo muy superior a toda protección que pueda vestir un ser humanoide.

Este tipo de armaduras pueden ser estancas y proporcionar los mismos beneficios que un blindaje laminado completo, o bien presentar la forma de un chaleco pesado con casco protector.

Modelos de ejemplo: Armadura de soldado de choque mandaloriano.



Blindaje pesado de combate



Blindaje laminado

TABLA 5-7: BLINDAJES

Tipo	Defensa	Protección	Precio	Impedimento	Ensamblajes	Rareza
Blindaje acolchado	0	2	500	2	0	1
Blindaje laminado	0	2	2.500	4	3	5
Blindaje pesado de combate	1	2	(R) 5.000	6	4	7
Equipo para entornos hostiles	0	1	500	2	1	1
Escudo deflector personal	2	0	10.000	3	0	8
Ropa blindada	1	1	1.000	3	1	6
Ropa gruesa	0	1	50	1	0	0

ESCUDO DEFLECTOR PERSONAL

Aunque son poco comunes, voluminosos y difíciles de utilizar, los escudos deflectores personales se cuentan entre las escasas protecciones eficaces contra disparos de bláster. Los escudos deflectores proyectan una pantalla de rayos o partículas que desvía y detiene los proyectiles. Su uso entraña no pocas complicaciones debido a que consumen una extraordinaria cantidad de energía y por tanto sólo pueden mantenerse activos durante periodos limitados de tiempo. Cuando un personaje utiliza un escudo deflector personal, el DJ puede gastar 1 obtenida en una de las tiradas del jugador para que el dispositivo se quede sin energía durante el resto del encuentro.

El generador del escudo tiene suficiente energía para unos diez minutos de duración. Para recargarlo se precisan tres horas de conexión a una instalación eléctrica.

Las compañías galácticas modernas no suelen manufacturar escudos deflectores personales. La tecnología necesaria para fabricar uno de estos dispositivos sin que la radiación que emite acabe matando a un usuario orgánico es muy inusual, y los pocos que existen son casi todos de fabricación exclusiva y personalizada.

EQUIPO GENERAL

Quizá no sea tan emocionante como un bláster o un caza estelar, pero el equipo básico es con frecuencia la clave para el éxito de un ataque o negocio, especialmente cuando ambos son una misma cosa. Disponer de medios de comunicación fiables, sobrevivir en mundos inhóspitos, reparar droides recalcitrantes e incluso mantener con vida a los aliados cuando la cosa se pone fea; nada de esto es posible si uno no ha tenido la previsión de pertrecharse de antemano. Después de todo, ni el mejor de los blásteres sirve de mucho si falla su unidad de alimentación.

COMUNICACIONES

Teniendo en cuenta la escala a la que se realizan muchas operaciones, es de vital importancia contar con un buen sistema de comunicaciones. Existe una gran diversidad de dispositivos cuya finalidad es la de transmitir mensajes fiables e incluso seguros entre individuos o grupos. No siempre es una cuestión de alcance; algunas veces se precisan comunicaciones discretas y sutiles para actividades subrepticias, o métodos seguros a prueba de escuchas no deseadas.

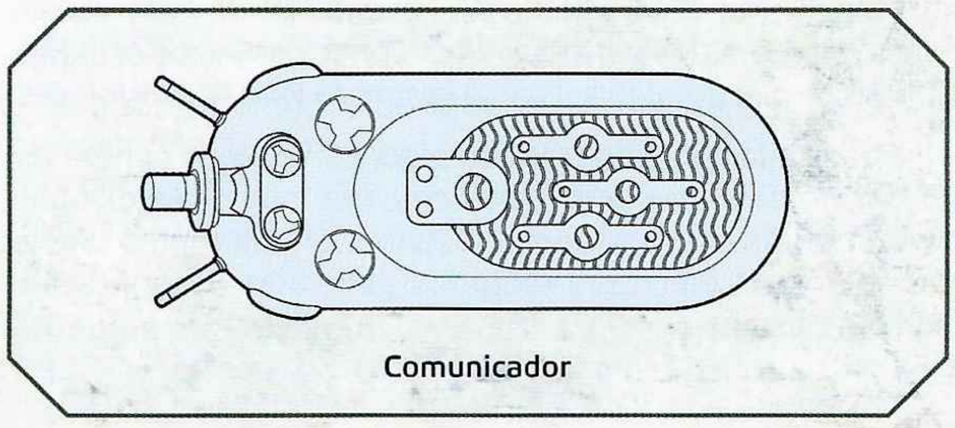
COMUNICADOR

Los comunicadores son aparatos muy comunes en toda la galaxia, y presentan una gran variedad de formas dependiendo de su función y del usuario. Cada comunicador sirve para transmitir mensajes sonoros entre dos partes, aunque los modelos más avanzados pueden contactar con múltiples usuarios o redes. Los comunicadores personales suelen ser cilindros pequeños que caben en una mano y tienen la suficiente potencia para llegar a distancias suborbitales. Algunos modelos están integrados en cascos y piezas de blindaje.

Las versiones de largo alcance suelen transportarse colgados o en mochilas, y su alcance se extiende a todo el planeta e incluso a naves situadas en órbitas alejadas (quizá hasta dentro de un mismo sistema estelar). La mayoría funcionan con una serie de frecuencias convencionales que pueden ajustarse para evitar la detección.

HOLOMENSAJERO

Reservados normalmente para asuntos formales o acuerdos entre individuos adinerados, estos pequeños dispositivos con forma de disco proyectan grabaciones holográficas o transmisiones que pueden reproducirse visualmente. El usuario puede sostener un holomensajero en la palma de la mano sin ningún problema. Aunque no son objetos de uso cotidiano, han desempeñado una labor indispensable en numerosas conspiraciones y planes de venganza.



Comunicador



LA HERRAMIENTA ADECUADA PARA LA TAREA

En **Al Filo del Imperio**, no todo objeto de equipo proporciona siempre una bonificación expresada en alguna mecánica o regla. Esto se debe a la naturaleza narrativa del sistema de juego. En vez de eso, muchos objetos ayudan al usuario a realizar tareas complicadas. Por ejemplo, con un par de macrobinoculares puede resultar más fácil divisar algo a lo lejos. Cada vez que un personaje utilice un objeto de equipo que le facilite una tarea para la cual no es imprescindible, el DJ y el jugador pueden convenir en añadir ■ a la reserva de dados.

En ocasiones un personaje puede emplear un objeto de equipo para hacer lo que en otras circunstancias le resultaría imposible. Por ejemplo, dos personajes pueden utilizar un comunicador para hablar entre sí a 100 kilómetros de distancia, cosa que normalmente no podrían hacer. En estos casos el objeto usado no otorga bonificaciones adicionales, ya que su función es la de permitir que la tarea se lleve a cabo.

Por último, algunos objetos sí proporcionan bonificaciones o beneficios en ciertas situaciones, según se indique en sus descripciones. Estas ventajas añadidas se suman a los beneficios mencionados en los dos ejemplos anteriores.

VENENOS

Los venenos se han utilizado durante incontables generaciones para matar o incapacitar víctimas, aun cuando por lo general se consideran métodos arteros y poco éticos. Los hay de todas las formas y estilos, desde los que se aplican directamente sobre la piel hasta los que se inhalan, pasando por simples aditivos para alimentos. Un veneno típico mata en cuestión de minutos dejando señales inequívocas de una muerte que no tiene nada de natural.

Los venenos de la mejor calidad no dejan ningún rastro y pueden dosificarse para que la víctima muera en un momento concreto, mientras que los peores tipos de veneno son impredecibles y podrían no causar más que una grave indigestión o malestar. Algunos venenos ni siquiera matan a la víctima, pero pueden incapacitarla de maneras harto desagradables.

Existen infinidad de venenos, muchos más de los que pueden describirse en este manual. No obstante, a nivel de reglas cada veneno tiene varios componentes. Siempre poseen una dificultad asociada, que es la dificultad de la tirada de Aguante que debe superar la víctima para resistir sus efectos. También tienen un efecto descrito que define las consecuencias que acarrea fallar esta tirada de Aguante. Por lo general este efecto se da en dos partes: el efecto principal y los efectos secundarios que pueden activarse gastando ⚙ o ▽ adicionales.

A continuación se describen algunos venenos genéricos. Cada uno de ellos puede conocerse por muy diversos nombres o tener composiciones distintas en diferentes planetas, pero sus efectos y métodos generales de aplicación son los mismos.

ANESTÉSICO SINTÉTICO DE POTENCIA MEDIA

Sustancia de uso general producida en muchos planetas para su utilización en procedimientos médicos, diseñada para dejar inconsciente al usuario; no es de extrañar que muchos criminales la encuentren muy valiosa. El veneno puede introducirse en el cuerpo de la víctima mediante un pulverizador, mezclado con la comida o inoculado con inyectores o dardos. Resistir el efecto de una sola dosis entraña una dificultad **Media (◆◆)**, mientras que dos o más dosis combinadas en una sola aplicación requieren una tirada **Difícil (◆◆◆)**. El veneno inflige 5 de Tensión al objetivo si falla la tirada. Además, si en dicha tirada se obtienen ⚙ o ⚙ ⚙, el objetivo también debe renunciar a su maniobra gratuita en su próximo turno (pero sigue pudiendo llevar a cabo un máximo de 2 maniobras). En caso de sacar ⚙ ⚙ ⚙ o más, la víctima estará conmocionada durante su siguiente turno. Por último, el DJ puede gastar ▽ para obligar al objetivo a hacer otra tirada para resistirse al veneno en el siguiente asalto, reflejando así la incapacidad de su organismo de rechazar el veneno a tiempo.

NEUROPARALIZANTE SINTÉTICO DE POTENCIA MEDIA

Los venenos que paralizan al objetivo pero dejan intactas sus funciones cognitivas superiores y no le provocan la muerte son difíciles de elaborar y administrar; no obstante, existen algunos tipos. Esta clase de venenos solamente pueden introducirse en el cuerpo del objetivo inoculándolos con inyectores o dardos. Una dosis de cualquier cantidad exige una tirada **Difícil (◆◆◆)**. El veneno inmoviliza al objetivo durante 3 asaltos si falla esta tirada. Además, cada ⚙ obtenida le causa 1 de Tensión, y el DJ puede gastar ▽ para obligar al objetivo a hacer otra tirada para resistirse al veneno en el siguiente asalto, reflejando así la incapacidad de su organismo de rechazar el veneno a tiempo.

NEUROTOXINA SINTÉTICA DE POTENCIA MEDIA

Éste es un veneno sintético universal que se produce en una miríada de mundos, a menudo de forma ilegal. Afecta a las reacciones bioquímicas de la mayoría de los organismos vivos, y puede ser letal. El veneno puede introducirse en el cuerpo de la víctima mediante un pulverizador, mezclado con la comida o inoculado con inyectores o dardos. Resistir el efecto de una sola dosis entraña una dificultad **Media (◆◆)**, mientras que dos o más dosis combinadas en una sola aplicación requieren una tirada **Difícil (◆◆◆)**. El veneno inflige 5 Heridas al objetivo si falla la tirada. Cada ⚙ generada en esta tirada le causa además 1 de Tensión, provocada por el esfuerzo abrumador de luchar contra la toxina. Por último, el DJ puede gastar ▽ para obligar al objetivo a hacer otra tirada para resistirse al veneno en el siguiente asalto, reflejando así la incapacidad de su organismo de rechazar el veneno a tiempo.

MEJORAS Y PRÓTESIS CIBERNÉTICAS

La tecnología es una parte integral de la vida en casi todos los planetas de la galaxia; para algunos es incluso una parte integral de sus propios cuerpos. Algunas mejoras

cibernéticas son visibles, ya sea porque al usuario le trae sin cuidado lo que opinen los demás de sus prótesis mecánicas o porque no ha podido permitirse mejores modelos. Otras son duplicados casi impecables de extremidades perdidas o se ocultan dentro del cuerpo, de tal modo que para advertir su presencia se requieren aparatos detectores.

Las mejoras y prótesis cibernéticas suelen aumentar las aptitudes del usuario otorgando bonificaciones a sus habilidades o características. La combinación de las mejoras adquiridas y las proporcionadas por implantes cibernéticos puede aumentar la puntuación del personaje en una habilidad o característica 1 punto por encima de su máximo normal (7 para características, 6 para habilidades).

Cada personaje solamente puede comprar e implantarse un número de mejoras y prótesis cibernéticas igual a su puntuación de Fortaleza.

Las mejoras cibernéticas descritas en esta sección son de evidente naturaleza mecánica. Las únicas excepciones son las prótesis Replimiembro de Industrias BioTech. Estos modelos no potencian las capacidades del usuario como hacen los demás implantes cibernéticos; en vez de eso, están diseñados para desempeñar las mismas funciones exactas que los miembros originales, y se cubren con una capa de carne sintética para que sean prácticamente indistinguibles de las extremidades a las que reemplazan.

Una desventaja de las mejoras y prótesis cibernéticas radica en su vulnerabilidad a las armas diseñadas para inutilizar dispositivos tecnológicos, como los blásteres ionizadores o los cañones de iones. Si una mejora cibernética es alcanzada por un arma que normalmente sólo afecta a droides, deja de funcionar durante el resto de la escena o hasta que sea reparada. Las consecuencias de esta avería dependen del tipo de mejora en cuestión y se dejan a discreción del DJ, pero deben ser lógicas (por ejemplo, un personaje con dos piernas cibernéticas inutilizadas no sólo perdería todas las bonificaciones que éstas le proporcionan, sino también la capacidad de caminar).

ARMA CIBERNÉTICA

Hicieron falta seis diseños distintos antes de que los armeros de BlasTech tuvieran éxito, pero el Mod VII, también conocido como "brazo bláster", logró combinar por fin una extremidad de aspecto realista con un arma a distancia mortífera. La compañía utilizó miembros cibernéticos de fabricantes subcontratados como base para sus diseños, modificándolos con sus propios modelos patentados de armas para crear el producto final. Este antebrazo artificial, muy utilizado por cazarrecompensas y asesinos, puede abrirse y desplegar un bláster de corto alcance para acribillar al enemigo antes incluso de que se percate del peligro.

El arma cibernética de brazo estándar parece un ciberbrazo ordinario, pero en su interior se aloja una pistola bláster ligera retráctil que puede desplegarse con una actividad menor. El bláster está instalado en el brazo y no se puede quitar, soltar ni desmontar.

Modelos de ejemplo: Ciberarma Mod VII de Industrias BlasTech, bláster de brazo artificial de Tecnologías Médicas Athakam.

ARTÍCULOS DE CONSUMO

Entre planes de ataque y cálculos para saltar al hiperespacio, no está de más planificar la siguiente comida. Tener la bodega repleta de especia de Kessel puede ser muy lucrativo, pero el contrabandista no vivirá para venderla si su nave carece de provisiones. Pero no todos los bienes de consumo sirven para preservar la vida; los venenos se utilizan para matar o neutralizar enemigos, y las bebidas alcohólicas como la cerveza corelliana también pueden incapacitar (aunque de un modo bastante más agradable).

Es posible que existan más variedades de licor que de cualquier otro alimento o bebida en toda la galaxia. La mayoría se elaboran mediante reacciones químicas naturales para las que se emplea materia vegetal, aunque también hay recetas sintéticas. Dependiendo del mundo y de la cultura, el alcohol puede ser un producto ilegal, un tabú religioso, un componente esencial de una costumbre ritual, un artículo corriente o incluso un aspecto más de la vida cotidiana. Los precios varían en igual medida.

Del mismo modo, hay una inmensa diversidad de alimentos. Desde la sencilla pero suculenta papilla de gorba hasta las repugnantes tortas de palpa, pasando por las porciones de protata sintética y los pastelillos rellenos de cangrejo de los mon calamari; en la galaxia hay manjares para todos los gustos, por muy exóticos que sean.

El precio de la comida puede variar desde la increíblemente económica hasta los más desorbitados lujos, razón por la que resulta imposible enumerar un listado de precios de comestibles. Sin embargo, la adquisición de comida y bebida rara vez debería plantearse en una partida, a menos que se trate de un elemento importante de la trama. Asimismo, el precio de una copa en una cantina no debería tener ninguna trascendencia para el desarrollo general de la partida; otra cosa distinta sería reunir el dinero necesario para asistir a una cena de gala con el propósito de conocer posibles incautos a los que desvalijar.

BLINDAJE SUBCUTÁNEO

Otro producto de la omnipresente Compañía Tagge y de otras corporaciones. El blindaje subcutáneo es útil para las ocasiones en las que llevar un blindaje externo pueda resultar poco práctico o incluso ofensivo para socios potenciales. Estas finas placas de blindaje se injertan bajo la piel, donde absorben los disparos enemigos evitando daños graves en los tejidos vulnerables.

El blindaje subcutáneo añade +1 a la Protección del usuario.

Modelos de ejemplo: Blindaje subcutáneo Mod V de la Compañía Tagge, implante Durapiel de BioTech.

BRAZOS CIBERNÉTICOS (MOD V Y MOD VI)

Industrias BioTech es una de las principales proveedoras de implantes cibernéticos en toda la galaxia, y sus ciberbrazos Mod V y Mod VI pueden adaptarse a centenares de especies alienígenas. Estos miembros cibernéticos potencian la fuerza del usuario (en el caso del Mod V) o su destreza manual (en el caso del Mod VI). Aunque están pensados para sustituir extremidades perdidas en accidentes, muchos de los clientes de BioTech no tienen ningún reparo en reemplazar sus brazos con equivalentes mecánicos.

El ciberbrazo Mod V proporciona un +1 a la Fortaleza, mientras que el Mod VI suma +1 a la Agilidad. Si un personaje sustituye sus dos brazos por mejoras cibernéticas, debe emplear el mismo modelo para ambas, ya que están diseñadas para funcionar de manera conjunta. Sin embargo, los modificadores de ambos brazos no son acumulativos.

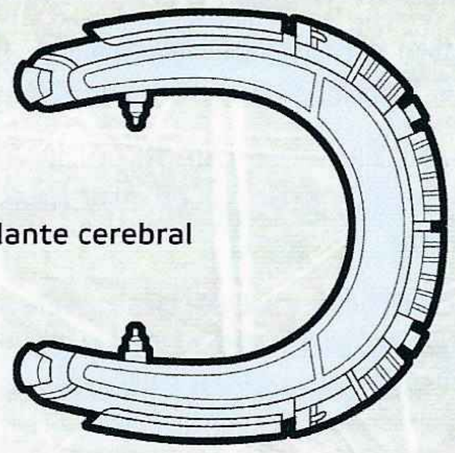
Modelos de ejemplo: Ciberbrazos Mod V y Mod VI de Industrias BioTech.

CIBERIMPLANTE CEREBRAL

Una de las invenciones más fascinantes en el campo de la cibernética es el ciberimplante, un dispositivo computerizado diseñado para aumentar las capacidades cerebrales del usuario. El modelo Aj^6, por ejemplo, es una mejora muy habitual en quienes se encargan de supervisar operaciones a gran escala o procesar cantidades astronómicas de datos con regularidad. El ciberimplante se instala en el cogote del usuario, de oreja a oreja, y se fusiona con su cerebro para acelerar sus procesos cognitivos y almacenar información de cara a futuros análisis. Esta popular unidad también permite acceso remoto a computadoras y comunicación a distancia.

El ciberimplante cerebral suma +1 al Intelecto y lleva integrados un comunicador y una interfaz de acceso a computadoras.

Modelos de ejemplo: Ciberimplante Constructo Borg Aj^6 de BioTech.



ESCÁNER CIBERNÉTICO DE BRAZO

Este brazo cibernético tiene muchas más funciones que la de sustituir un miembro perdido: también está equipado con un escáner básico para detecciones de alcance medio. El ciberescáner dispone de un holoproyector que muestra los datos captados justo sobre la palma de la mano del usuario, y puede detectar movimiento, formas de vida, rastros de energía y otras señales habituales definidas por el usuario.

El escáner cibernético Mod IV incorpora un escáner portátil, y a diferencia de otros ciberimplantes, está camuflado bajo una capa de carne sintética para hacerlo pasar por una extremidad corriente.

Modelos de ejemplo: Escáner cibernético de Tecnologías Neuro-Saav, brazo Escáner Maestro de NeuroFabritech.

IMPLANTE INMUNOLÓGICO

Habida cuenta de la gran variedad de formas de vida y la asiduidad con que muchas de ellas viajan por toda la galaxia, no es de extrañar que las enfermedades supongan



una de las principales preocupaciones. Muchos viajeros han de recurrir a tratamientos médicos o a fármacos de alguna índole que prevengan dolencias endémicas; pero todo esto varía según el planeta. El implante inmunológico de Tecnologías Médicas Athakam resuelve este problema de forma simple y eficaz mediante el uso de un injerto subcutáneo de amplio espectro diseñado para proteger al usuario contra casi todas las enfermedades conocidas. El implante Mod I es la versión más extendida, y combina un rendimiento generalizado con resultados a largo plazo en un solo paquete implantado bajo la piel.

Poseer un implante inmunológico añade +1 al Aguante del usuario.

Modelos de ejemplo: Implante inmunológico Mod I de Tecnologías Médicas Athakam.

OJOS CIBERNÉTICOS

Las prótesis oculares se cuentan entre las mejoras cibernéticas más complicadas, pues el más mínimo error resulta claramente perceptible. La línea de ciberojos de Tecnologías Médicas Athakam supera este tipo de inspecciones; muchos coinciden en que su Mod III es posiblemente su logro culminante. Aunque se ve claramente que no son los ojos naturales del usuario, incrementan su agudeza visual y su capacidad de reconocimiento.

Los ojos cibernéticos añaden +1 a las habilidades Alerta y Percepción.

Modelos de ejemplo: Ciberojos Mod III de Tecnologías Médicas Athakam.

PIERNAS CIBERNÉTICAS (MOD II Y MOD III)

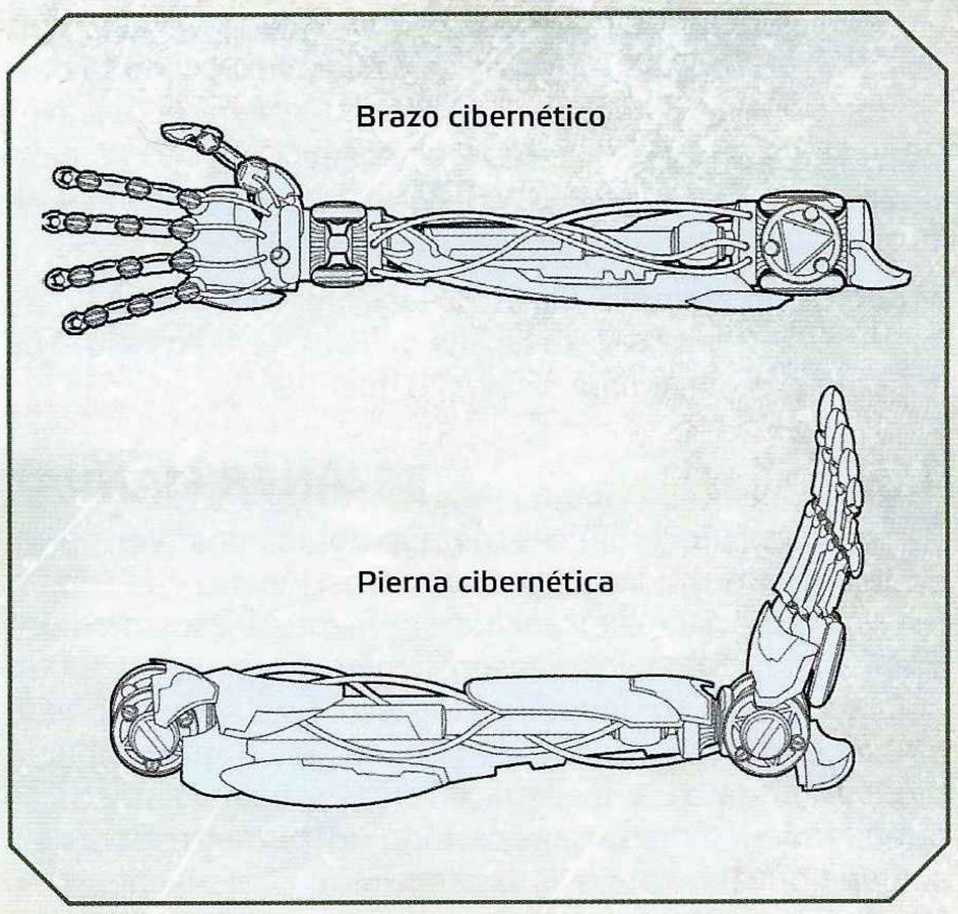
La experiencia de BioTech en el campo de la sustitución de miembros orgánicos por prótesis cibernéticas superiores también se extiende a las piernas. Para quienes tienen los créditos necesarios, la pérdida de tales extremidades no ha de suponer un menoscabo en sus facultades físicas; de hecho, incluso es posible que gocen de mayor movilidad con estas prótesis. Los modelos avanzados como el Mod II ofrecen una potencia incrementada, y el Mod III emplea dispositivos giroscópicos computerizados para aumentar la velocidad del usuario.

Las ciberpiernas deben adquirirse por parejas. Las Mod II añaden +1 a la Fortaleza del usuario, mientras que las Mod III suman +1 a su Agilidad. Para recibir esta bonificación a la característica, el usuario debe sustituir sus dos piernas por equivalentes cibernéticos.

Modelos de ejemplo: Ciberpiernas Mod II y Mod III de Industrias BioTech.

PRÓTESIS CIBERNÉTICA

Dada la naturaleza frecuentemente violenta de la galaxia y las peligrosas armas que se emplean para zanjar numerosas disputas, muchos de los perdedores (y triunfadores) de tales conflictos acaban con menos dedos, brazos o piernas que cuando los empezaron. Otros escapan con órganos internos destrozados o globos oculares reventados. Aunque se dispone de tecnología de clonación y procedimientos que regeneran la carne para reparar tales pérdidas, muy pocos recurren a estas opciones, pues son muy costosas y a menudo ilegales. La amplia mayoría opta por injertarse prótesis mecánicas.



Las prótesis Replimiembro de Industrias BioTech se encuentran entre las opciones más populares. Estos duplicados cibernéticos están diseñados para desempeñar las mismas funciones que los órganos o extremidades originales, y se implantan con un revestimiento de carne sintética que hace casi imposible distinguirlos de los componentes orgánicos a los que reemplazan.

Las extremidades y los principales órganos vitales (incluidos los sensoriales como ojos y oídos, así como el corazón, los pulmones, el hígado y otros similares) pueden sustituirse con modelos Replimiembro. No proporcionan ninguna bonificación ni mejora al personaje, únicamente lo devuelven a la normalidad. En la tabla se indican dos precios diferentes para las prótesis cibernéticas Replimiembro: la primera es para extremidades, la segunda para órganos. Sin embargo, el DJ es libre de aumentar o reducir estos precios en función de las circunstancias.

Modelos de ejemplo: Prótesis Replimiembro de Industrias BioTech.

DISPOSITIVOS DE DETECCIÓN

Conocer al enemigo sólo es el primer paso: saber qué está haciendo y dónde se halla también es importante. Los aparatos de detección y vigilancia ayudan a prevenir las visitas no deseadas mientras se cometen actividades ilícitas y las sorpresas inesperadas que puedan acechar en lugares aparentemente desiertos.

ELECTROBINOCULARES

Los electrobinoculares pueden presentar infinidad de formas y tamaños, dependiendo de su propósito y de la especie que los utilice. El TD2.3 de Neuro-Saav, por ejemplo, funciona con electricidad y alcanza magnitudes muy elevadas de ampliación de imagen y vistas panorámicas. También permite ver en condiciones de iluminación mínimas o extremas, incluye funciones termográficas, y los modelos más caros pueden grabar y reproducir imágenes. En la interfaz se sobreponen diversos indicadores que señalan distancias, elevaciones y velocidades de los objetivos divisados.

Los electrobinoculares permiten al usuario ver con normalidad en condiciones extremas de iluminación (tanto baja como excesiva), y pueden aumentar la imagen de objetivos situados hasta a 10 kilómetros de distancia. El uso de electrobinoculares elimina hasta 1 ■ impuesto por el largo alcance o una mala iluminación.

Modelos de ejemplo: Electrobinoculares modelo TD2.3 de Neuro-Saav, modelo Vista Lejana de Fabritech, modelo 3 de la Compañía Tagge para el ejército imperial.

ESCÁNER MANUAL

Ésta es una categoría genérica que abarca una gran variedad de dispositivos manuales de detección diseñados para realizar inspecciones específicas. Algunos de los modelos más comunes son los sensores médicos como el RFX/K manufacturado por Industrias BioTech. Este aparato puede utilizarse por separado o bien conectarse a un medpac o módulo de datos, y muestra diversas señales biométricas que permiten monitorizar el estado del paciente. Otros escáneres pueden captar la presencia de contaminantes en la atmósfera, analizar venenos, identificar alimañas o, en el caso de los mecánicos, localizar fracturas microscópicas o puntos de tensión estructural.

Modelos de ejemplo: Sensor médico RFX/K.

ESCÁNER MULTIUSO

La mayoría de los escáneres son dispositivos pequeños que pueden utilizarse con una sola mano, de diseño sencillo y resistente para que exploradores y pioneros puedan utilizarlos sobre el terreno. Dependiendo del modelo, captan la presencia de formas de vida, fuentes de calor o radiación, emisiones acústicas o cualquier combinación de lo anterior en las proximidades. Algunos funcionan en todas direcciones y muestran las señales captadas en pantallas o mediante holoproyectores, mientras que otros son de uso direccional y únicamente registran lo percibido en la zona hacia la que se orientan. El modelo Ultraescáner de CryonCorp es uno de los más comunes. Tiene el tamaño justo para que pueda acarrearlo un solo explorador, y puede detectar formas de vida, rastrear movimientos, captar metales e interceptar transmisiones de comunicadores de frecuencia estándar. La detección de movimientos tiene un alcance máximo de medio kilómetro, y los demás sistemas pueden captar señales hasta a un kilómetro y medio de distancia. La intercepción de comunicaciones puede captar señales a distancias muy superiores.

Modelos de ejemplo: Escáner multiuso Ultraescáner de CryonCorp, detector de minerales de Productos Industriales Crozo, escáner de uso general CUE.

GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA

Aunque son más simples que los electrobinoculares, las gafas de visión nocturna también mejoran la visión mediante una combinación de intensificación lumínica y termografía. Son muy habituales en combates y operaciones ilegales, ya que para usarlas no se requieren manos ni esfuerzos adicionales.

Unas gafas de visión nocturna permiten al usuario ver con normalidad en la oscuridad.

Modelos de ejemplo: Gafas de visión nocturna X-2000 de Fabritech, B3 de Torjeka, Luminador de la Compañía Tagge.

LOCALIZADOR

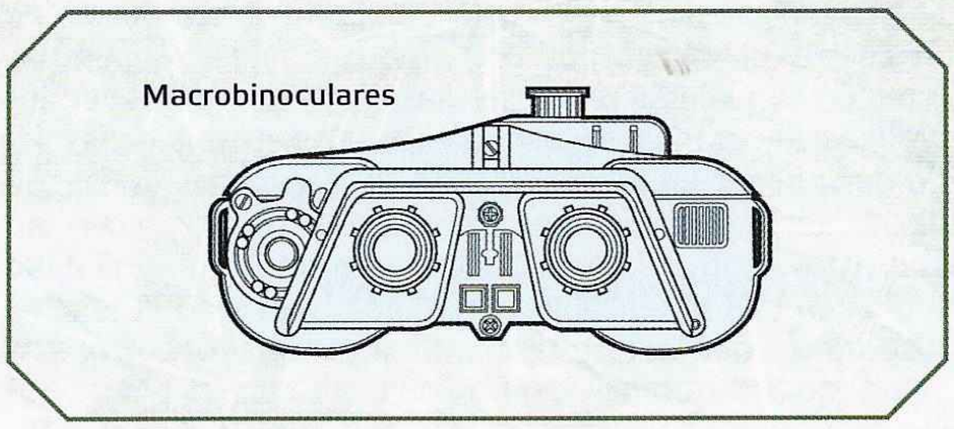
Estas balizas en miniatura (miden menos de 3 cm de diámetro) suelen colocarse en un objetivo empleando dardos y otros métodos igualmente discretos, y se aferran a él por medios adhesivos o magnéticos. Una vez fijados, transmiten al usuario datos como su posición, dirección y velocidad de desplazamiento, por lo que resultan muy valiosos para seguir el rastro de un enemigo sin levantar sospechas. Los modelos más costosos, como el Fisgón de la Corporación de Vigilancia Rhinsome, pueden transmitir información a través de obstrucciones y a docenas de kilómetros de distancia, mientras que otros más baratos como el Receptor Móvil y el Rastreador Maestro de Industrias de Astroservicios, o la serie Observador de Mecánicas Pioneras suelen tener alcances de emisión muy inferiores y pueden verse bloqueados por edificios grandes, formaciones rocosas o cuerpos metálicos.

Modelos de ejemplo: Fisgón de la Corporación de Vigilancia Rhinsome, Receptor Móvil y Rastreador Maestro de Industrias de Astroservicios, Observador de Mecánicas Pioneras.

MACROBINOCULARES

Los macrobinoculares son una versión simplificada de los complejos electrobinoculares; emplean un rudimentario mecanismo de visualización para ampliar la imagen de objetos lejanos. Son más fiables que los electrobinoculares porque apenas tienen sistemas que puedan fallar. Sin embargo, apenas poseen prestaciones visuales, no pueden grabar ni reproducir imágenes, y tampoco sirven para ver con poca luz. Existen innumerables marcas de macrobinoculares en el mercado, aunque la mayoría de sus diferencias son meramente estéticas.

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.



EQUIPO MÉDICO

No merece mucho la pena culminar una empresa particularmente lucrativa si nadie sobrevive para disfrutar de los créditos ganados. Disponer del equipamiento médico adecuado contribuye a garantizar que uno esté siempre listo para el próximo encargo, por mucho que se torciera el anterior. La mayoría de estos artículos están diseñados para mejorar y potenciar la habilidad Medicina, o simplemente para permitir su uso.

BACTA

El bacta es un líquido empleado con fines curativos; se elabora a partir de bacterias cultivadas por medios artificiales, un procedimiento desarrollado hace miles de años. Es prácticamente un remedio milagroso, funciona con una gran variedad de especies distintas y sana heridas terribles

dejando poca o ninguna cicatriz. Por lo general se usa en tanques de gran tamaño donde ha de sumergirse el paciente, pero también puede administrarse con parches tratados, inyectores, dispensadores portátiles e incluso mediante ingestión. Aunque no es habitual encontrar tanques de bacta de inmersión total lejos de instalaciones médicas totalmente equipadas, algunas naves poseen tanques portátiles y la mayoría de los medpacs y botiquines de campaña incluyen parches de bacta.

El bacta acelera de manera significativa la velocidad de curación, tal y como se describe en la página 220.

Modelos de ejemplo: Ninguno.

CARNE Y PIEL SINTÉTICAS

Estos revestimientos de carne artificial se utilizan para tratar heridas y ocultar miembros cibernéticos. La piel sintética se utiliza con mucha más frecuencia como injerto en tejido vivo, normalmente para acelerar su recuperación, mientras que la carne sintética suele emplearse para cubrir implantes mecánicos y otorgarles aspecto orgánico; hasta es posible utilizarla para dotar a un droide de una apariencia realista. Como ocurre con los inyectores de estimulantes, la piel sintética la producen innumerables empresas, aunque Industrias Bio-Tech es una de las más punteras en este campo.

Se puede usar un aplicador de piel sintética a modo de primeros auxilios para tratar cortes y magulladuras. Son objetos de un solo uso.

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.

INYECTOR DE ESTIMULANTES

Los inyectores de estimulantes son frascos tubulares con mecanismos de inyección automática que contienen medicinas, fluido bacta y analgésicos. Son herramientas de campaña para la aplicación de curas de emergencia, muy prácticas para tratar heridas sobre el terreno. Existe un sinfín de fabricantes de inyectores de estimulantes, desde Productos Farmacéuticos Chiewab hasta Tecnologías Médicas Athakam.

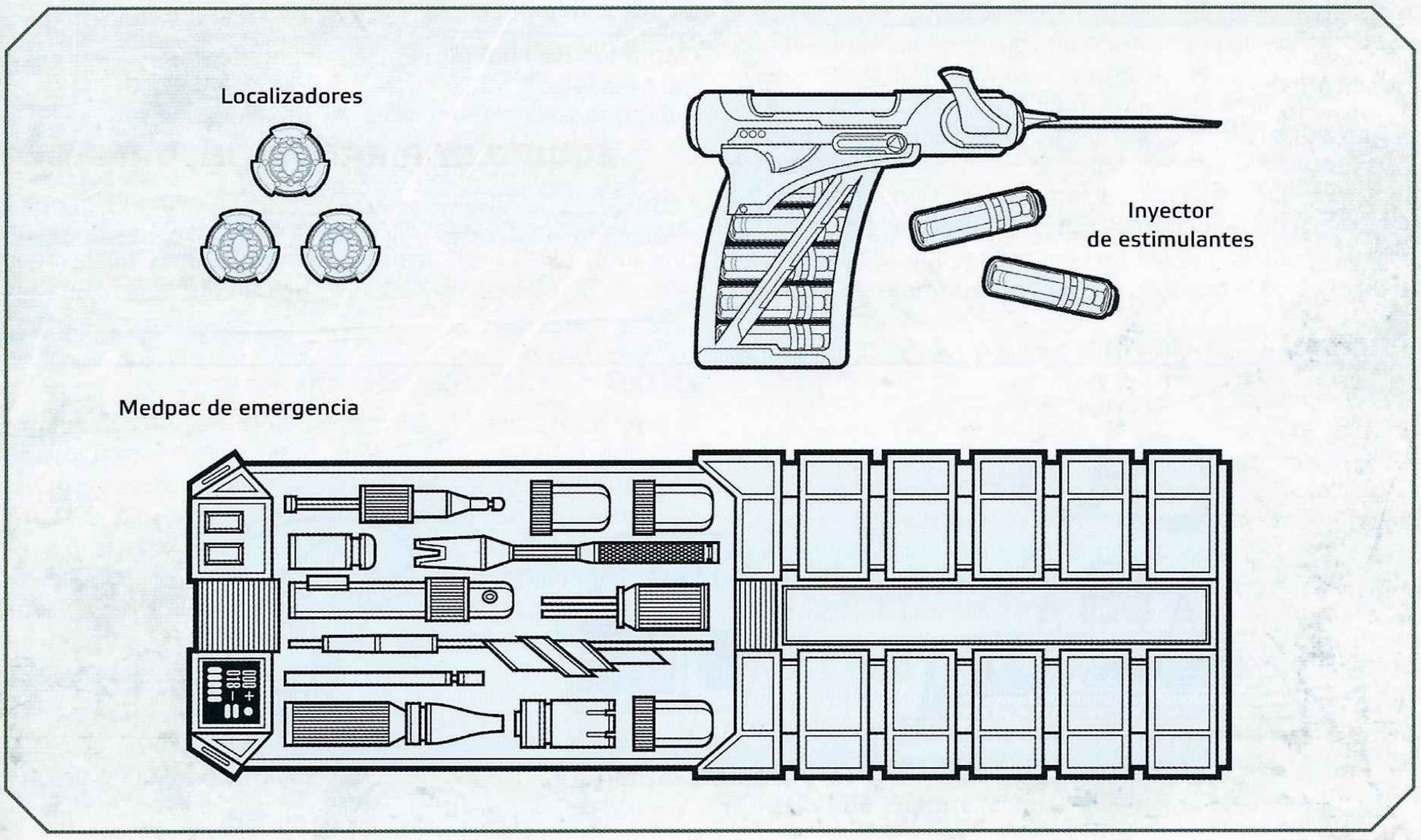
Un personaje debe llevar a cabo 1 maniobra para inyectarse estimulantes a sí mismo o a otro personaje. Los inyectores de estimulantes son objetos de un solo uso, y curan de forma automática 5 Heridas. Se pueden utilizar inyectores de estimulantes más de una vez, pero cada uso cura 1 Herida menos (de modo que la segunda aplicación cura 4, la tercera cura 3, y así sucesivamente). El sexto inyector de estimulantes utilizado no cura ninguna Herida; el organismo del personaje está demasiado saturado de medicamentos. El cuerpo de un personaje tarda 1 día en procesar los estimulantes y poder beneficiarse de nuevo de su efecto máximo. Para más información, consulta la página 220.

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.

MEDPAC

El modelo Carne Rápida, sólo un poco más grande pero infinitamente más avanzado que el medpac de emergencia estándar, es un ejemplo característico de los equipos que suelen llevar consigo los profesionales de la medicina. Contiene instrumental para realizar intervenciones quirúrgicas de campaña, una computadora de diagnóstico y escáner médico de mayor calidad, reproductores avanzados de nutrientes sintéticos para satisfacer los requisitos vitales básicos del paciente y fármacos que mitigan los efectos de la radiación y las toxinas biológicas.

Este medpac permite al usuario realizar intervenciones médicas relativamente complejas sin las instalaciones necesarias, y rivaliza con las enfermerías de las astronaves de menor tamaño. Un personaje puede intentar curar a otros utilizando un medpac para realizar tiradas de Medicina sin penalización, como se explica en la página 220, pero añadiendo ■ a todas estas tiradas. Además, cada medpac



dispone de un pequeño depósito interno de estimulantes que proporciona el equivalente a 1 inyector de estimulantes por escena (aunque el DJ puede dictaminar que este suministro se agote si se utiliza continuamente).

Modelos de ejemplo: Botiquín de intervención inmediata de Tecnologías Médicas Athakam, medpac Carne Rápida de BioTech.

MEDPAC DE EMERGENCIA

Los medpacs son muy comunes incluso en las naves que no participan en actividades de dudosa legalidad, ya que apenas se precisan conocimientos médicos para utilizar su contenido con el fin de tratar una herida o salvar una vida. La mayoría de las naves transportan varios de estos objetos, y son un componente básico en casi todos los equipos de supervivencia. Un medpac estándar contiene vendajes de campaña, parches de bacta, medicamentos básicos, antisépticos, bisturís y demás instrumental médico, coagulantes, aplicadores de carne sintética y mucho más, todo ello diseñado para ser fácil de utilizar y estabilizar rápidamente al paciente. El modelo SoViG (Soporte Vital Generalizado) también cuenta con un escáner de diagnóstico limitado que permite supervisar las constantes vitales del paciente y una computadora en la que se pueden consultar distintas opciones de tratamiento. Los medpacs de emergencia permiten la administración de primeros auxilios básicos sobre el terreno.

Un personaje puede utilizar un medpac para intentar curar a otros realizando tiradas de Medicina sin penalización, tal y como se explica en la página 220.

Modelos de ejemplo: Medpac de supervivencia de Tecnologías Médicas Athakam, medpac de emergencia SoViG de Chiewab.

SEGURIDAD

Las operaciones de seguridad tienen un doble cometido. Por un lado está el propósito de asegurar los propios datos, créditos o cualquier otro objeto de valor. Por el otro, acceder a cámaras acorazadas, bancos de datos protegidos y demás baluartes físicos o electrónicos. Este conflicto entre la protección y el acceso puede invertirse en cuestión de segundos; una vez completada con éxito una intrusión en un sistema de seguridad, el siguiente paso suele consistir en asegurar todo lo que se toma para evitar que se convierta en el objetivo de terceros.

CODIFICADOR

Los codificadores son dispositivos empleados para cifrar comunicaciones por motivos de seguridad o de intimidad (o ambos). Pueden conectarse a casi cualquier comunicador y aparato similar, de tal modo que sólo puedan seguir la conversación quienes tengan un codificador con los mismos ajustes configurados. Su reducido tamaño permite ocultarlos con facilidad, algo muy importante teniendo en cuenta que son ilegales para usos civiles en la mayoría de los mundos civilizados. Compañías como Chedak manufacturan modelos como el Mark 5 principalmente para usos militares o policiales, aunque muchos acaban en el mercado negro.

Utilizar un codificador añade ■■ a todas las tiradas realizadas para descifrar y comprender la transmisión.

Modelos de ejemplo: Codificador Mark 5 de Chedak.

EMISOR DE INTERFERENCIAS

Donde haya personas que desean comunicarse siempre habrá otros que traten de impedirlo, y para eso están los emisores de interferencias. Las versiones más pequeñas pueden neutralizar señales locales, pero también hay otros tan potentes que son capaces de aislar planetas enteros del resto de la galaxia. El modelo Granizo de Miradyne es uno de los primeros, un aparato relativamente portátil que puede bloquear las frecuencias de comunicación más comunes en un radio de doscientos cincuenta metros. También puede centrarse en un solo objetivo (por ejemplo, un edificio) que se encuentre a una distancia no superior a tres kilómetros.

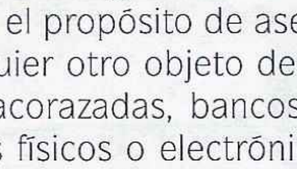
Para despejar las interferencias creadas por estos emisores se requiere una tirada de Computadoras con una dificultad proporcional a la potencia del emisor y la distancia a la que se encuentra. Cuanto más cerca esté y más potente sea, más aumenta la dificultad. El Granizo impone una **tirada Media (◆◆)**, pero esta dificultad aumenta a distancias cortas (a discreción del DJ, pero se recomienda elevarla a Difícil o Desalentadora si el dispositivo se encuentra a alcance medio o más cerca).

Modelos de ejemplo: Emisor de interferencias Granizo-1x de Miradyne.

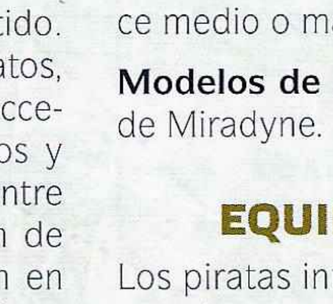
EQUIPO DE PIRATERÍA INFORMÁTICA

Los piratas informáticos utilizan su formidable talento para acceder a computadoras y controlarlas; estos objetos son sus principales herramientas. Sus armas más destacadas son sus propias computadoras, sumamente personalizadas

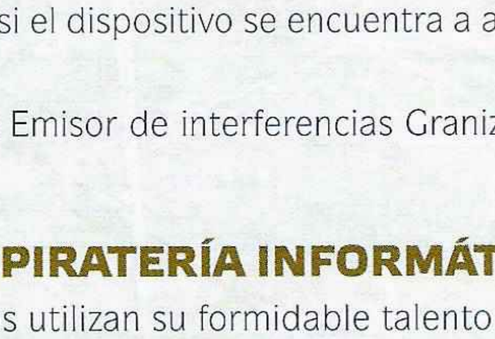
Grilletes



Emisor de interferencias



Ganzúa electrónica



Mascarilla respiratoria

(a menudo con componentes ilegales) y equipadas con lo último en programas de cifrado, descodificadores y sondas de datos. Entre los demás enseres de su oficio se incluyen chips de crédito falsos para acceder a cuentas ajenas o modificar saldos bancarios. Pero al igual que los propios piratas informáticos, sus herramientas son únicas: a menudo un pirata informático puede identificar a otro limitándose a inspeccionar las huellas electrónicas que ha dejado con su equipo.

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.

GANZÚA ELECTRÓNICA

La galaxia está llena de mecanismos de seguridad diseñados para proteger o guardar objetos de valor. Un buen ladrón sabe que cuanto mayores son las medidas de seguridad, más valioso es aquello que aseguran, y por tanto mayor es el deseo de apropiarse de ello. Muchas cerraduras están provistas de sistemas electrónicos complejos que sobrepasan con creces la eficacia de las sencillas cerraduras mecánicas de antaño. Las ganzúas electrónicas, como las que fabrican los denominados técnicos clandestinos (un grupo de piratas informáticos y técnicos criminales) son herramientas automatizadas capaces de abrir la mayoría de las cerraduras electrónicas convencionales. También existen modelos mucho más avanzados que no requieren ninguna habilidad por parte del usuario para desbloquear las cerraduras más complicadas.

Modelos de ejemplo: Ganzúa electrónica de técnico clandestino.

GRILLETES

Los grilletes presentan numerosas formas, pero todos están diseñados para inmovilizar y retener los apéndices de un prisionero consciente. Los modelos básicos son lo bastante fuertes como para sujetar a un wookiee y forman parte del inventario típico de todo cazarrecompensas. Existen muchos fabricantes distintos de grilletes, como Seguridad Sindicada Locris, aunque la mayoría de los modelos tienen el mismo diseño básico.

Zafarse de unos grilletes requiere una exhibición impresionante de fuerza bruta o agilidad. La dificultad en cada caso depende del fabricante y del modelo en cuestión, pero para liberarse de los más comunes se precisa una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Atletismo o Coordinación**.

Modelos de ejemplo: Grilletes modelo 1 de Seguridad Sindicada Locris.

MANDO DE RETENCIÓN

Los mandos de retención desempeñan la misma función en los droides que los grilletes para los seres vivos. Una vez fijado a un droide, el mando puede invalidar su programación actual. En su configuración más sencilla el mando se limita a desactivar al droide, pero también puede obligarle a cumplir las órdenes impartidas por la persona que empuña el controlador del mando de retención. Compañías como Autómatas Industriales fabrican miles de millones de unidades de los modelos convencionales.

La mayoría de los droides son incapaces de resistirse al efecto de un mando de retención cuando se les acopla (un proceso que requiere de un soldador manual y unos pocos segundos). Sin embargo, los PJ droides están hechos de otra pasta claramente superior a los PNJ droides. Un PJ droide puede realizar una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Disciplina** para resistir los efectos de un mando de retención y actuar con normalidad cuando se le instale uno. Si fallan esta tirada, sólo pueden volver a intentarla con el consentimiento del DJ.

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.

OCIO Y ENTRETENIMIENTO

No todo en la vida ha de ser trabajo constante de un encargo al siguiente; incluso quienes viven a expensas de la siguiente travesía disfrutan de juegos y otros pasatiempos para entretenerse mientras surcan las estrellas. Juegos de azar, pruebas de habilidad y apuestas sobre sus resultados son divertimentos habituales para mantener la mente despierta (y el chip de créditos lleno, si la cosa se da bien).

Dejarik: El dejarik se juega con un tablero holográfico sobre el que se proyectan figuras de monstruos reales y mitológicos. Se trata de un juego de habilidad muy popular para dos jugadores. El tablero holográfico facilita el control de las bestias en combate como parte del juego, y muchos espectadores disfrutan de la matanza holográfica tanto como de la destreza de los jugadores.

Sabacc: Uno de los juegos de azar más populares en toda la galaxia. Se juega con una baraja de naipes con los que debe alcanzarse una combinación que sume 23 ó −23 puntos (o alguna cifra más estrambótica, como un 2 natural o un 3 natural) para ganar la partida. Sin embargo, estos naipes son electrónicos y sus valores cambian de manera aleatoria durante la partida. Por este motivo el sabacc implica un cierto grado de farol-leo y cálculo de riesgos además de habilidad y lógica; al mismo tiempo, es casi imposible recurrir a trucos como contar las cartas.

Cubos de azar: Los cubos de azar son poliedros cúbicos de seis caras, unas pintadas de rojo y otras de azul. Se utilizan en apuestas simples en las que los jugadores tratan de adivinar el resultado de una tirada. Su sencillez los hace muy populares en mundos fronterizos y expediciones de larga duración donde otras formas de entretenimiento más complicadas tienen mayores probabilidades de acabar fallando.

MATERIAL PARA DISFRAZARSE

Pese a lo que pueda considerarse un rostro arrebatador sin ningún asomo de duda (o quizá precisamente por este motivo), hay ocasiones en las que un individuo debe ocultar su verdadero aspecto. El material para disfraz es un kit avanzado que contiene todo lo necesario para que un individuo adopte un aspecto distinto: maquillaje, pelucas, lentillas de colores e incluso huellas dactilares falsas y enmascaradores de ADN. Otros pueden contener equipos de camuflaje especializado que permita fundirse con entornos urbanos y rurales en vez de mezclarse con otras personas. Existen numerosos modelos en toda la galaxia, sobre todo si se cuentan los que se producen para especies concretas. Aun así, todos ellos tienen precios y contenidos similares.

Modelo de ejemplo: Numerosas variedades.

ARTÍCULOS VARIADOS

Existen infinidad de objetos que los personajes pueden llevar encima en todo momento, pero son demasiado corrientes o asequibles como para que merezca la pena anotarlos en las hojas de personaje. Cronómetros, material de escritura, navajas de bolsillo, ropa de calle, calzado, sombreros vistosos, aperitivos, recuerdos, holograbaciones de familiares y amigos; todas estas cosas y muchas más pueden añadir detalle a un personaje, pero no merece la pena inventariarlas de manera exhaustiva. Los jugadores pueden asumir que sus personajes disponen de cualquier cantidad de estos artículos, siempre y cuando el trasfondo de cada PJ lo justifique.

SUPERVIVENCIA

Limitarse a estar preparado para enfrentarse a un blástер enemigo no sirve de mucho cuando escasean el agua o la comida y no se dispone de medios para conseguirlas. El equipo de supervivencia entra en juego al emprender largos viajes a través de páramos salvajes o yermos baldíos para paliar los rigores de semejantes periplos.

EQUIPO DE SUPERVIVENCIA

Aunque la vida suele estar controlada y acomodada, en ocasiones la supervivencia física se convierte en una necesidad perentoria e imprevista. Un aterrizaje forzoso podría dejar varada a la tripulación de una nave en los desiertos de Tatooine, o quizá un deslizador averiado obligue a los pasajeros a pasar un periodo de tiempo prolongado en las nieves de un clima glacial. La mayoría de las naves, sobre todo las de menor tamaño como los cazas y las cápsulas de escape, contienen equipos de emergencia que garantizan la supervivencia hasta que se produzca un rescate o se repare el vehículo accidentado. La Corporación Medioambiental Pretormin, especializada en artículos de exploración y supervivencia, fabrica un modelo muy popular lo bastante pequeño como para guardarlo en una cápsula de emergencia o un caza estelar. Su contenido incluye un manto térmico, un cuchillo multiuso, una baliza de socorro, dos comunicadores de emergencia, una bobina de alambre, raciones en barritas, un medpac básico (equivalente al medpac de emergencia SoViG), dos mascarillas respiratorias, una jarra de agua con filtro, una barra luminosa, cincuenta metros de microfibra de seguridad, diez raciones y una pistola de bengalas. Algunos piratas complementan sus equipos con pistolas blástер compactas u otras armas similares, pues saben que a menudo sus enemigos los buscarán con empeño, aunque Pretormin no las incluye de serie en sus equipos de supervivencia.

Modelos de ejemplo: Equipo de supervivencia de la Corporación Medioambiental de Pretormin.

MANTO TÉRMICO

La protección térmica es obligatoria para quienes no están habituados a las temperaturas extremas. Los mantos térmicos pueden vestirse sobre la marcha o utilizarse a modo de cobertores o tiendas de campaña improvisadas. Dependiendo de la tecnología a la que pueda acceder el usuario, un manto térmico puede ser una prenda tejida sencilla pero efectiva o una malla sintética ultrafina que puede plegarse y guardarse en un bolsillo. La mayoría proporcionan cobijo para entornos fríos, pero los modelos más sofisticados están fabricados con materiales reflectantes que también protegen en zonas de calor extremo.

Los mantos térmicos eliminan hasta ■ ■ de todas las tiradas realizadas para resistir los efectos de temperaturas extremas (tanto frío como calor).

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.

MASCARILLA RESPIRATORIA

No todos los planetas y entornos son aptos para cualquier especie, por lo que muchas necesitan aparatos de respiración para sobrevivir en ellos. Los más básicos son simples tapones nasales que filtran las sustancias contaminantes; también existen modelos de mayor calidad como mascarillas con bombonas de gas, máscaras con filtros para atmósferas venenosas e incluso recicladores de aire acuáticos para actividades submarinas prolongadas.

La Errante-6 de Ingeniería Atmosférica Gandorthral es un modelo bastante sencillo que suele llevarse a bordo de muchas astronaves; filtra las partículas nocivas de la atmósfera y suministra los gases adicionales necesarios para producir una mezcla de oxígeno y nitrógeno en la proporción adecuada. Otras variantes, sobre todo las fabricadas para especies alienígenas que deben pasar periodos prolongados de tiempo en atmósferas hostiles, pueden resultar más discretas o cómodas, pero su función es básicamente la misma.

Los dispositivos de respiración pueden configurarse para suministrar casi cualquier tipo de atmósfera, aunque las de oxígeno y nitrógeno son las más habituales. Sin embargo, algunas variedades de la especie gandiana utilizan recicladores para inhalar una mezcla de amoniaco que reproduce la atmósfera de su planeta natal.

Modelos de ejemplo: Errante-6 de Ingeniería Atmosférica Gandorthral.

RACIONES

Tan insípidas e insustanciales como la vida del soldado de asalto imperial, las raciones de campaña son vituallas muy habituales en las naves más pequeñas, donde se utilizan para complementar o sustituir las provisiones de su despensa. Todas pueden convertirse fácilmente en un plato completo añadiendo un poco de agua y calentándolas mediante un sistema integrado de inducción térmica. La mayoría de las naves se equipan con raciones de emergencia por si se produce alguna catástrofe, como un aterrizaje forzoso o una avería en el motor, y aunque no todas se producen para el ejército imperial, la mayoría siguen el mismo patrón estándar. Como cabe suponer, las raciones son artículos de un solo uso.

Modelos de ejemplo: Raciones de campaña del ejército imperial.

TIENDA DE CAMPAÑA

Las tiendas pueden encontrarse en los equipos de supervivencia de mayor tamaño, y sirven para que una o varias personas se guarezcan de los elementos. Se pueden improvisar prácticamente con cualquier trozo de tejido, aunque la mayoría prefieren los modelos de duraseda con mecanismos de soporte inteligente que se montan solos.

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.

TRAJE ESPACIAL

Los trajes espaciales son indispensables para todo el que pretenda emprender un viaje interestelar. También resultan de gran utilidad para efectuar reparaciones externas en plena travesía, o para adentrarse en una atmósfera totalmente desconocida. El Estándar X de la Compañía Tagge (que en realidad se produce en una docena de plantas de manufacturado y centros de distribución de Kuat, Fondor, Bilbringi y Corellia) es un modelo popular en numerosas astronaves y estaciones espaciales. No incluye sistemas de soporte vital prolongado, pero es muy útil para paseos espaciales. Está provisto de unos propulsores de baja potencia para facilitar el movimiento, botas magnéticas para entornos con poca gravedad, un comunicador integrado y varias microherramientas. Como la mayoría de los trajes espaciales, incluye equipos de reparación para sellar desgarros en el tejido y fugas en las juntas del traje.

Modelos de ejemplo: Traje espacial Estándar X de la Compañía Tagge.

HERRAMIENTAS

La utilización de herramientas distingue a los seres inteligentes de otras formas de vida, y a menudo también marca la diferencia entre el éxito y el fracaso. Se usan herramientas para llevar a cabo tareas específicas o para simplificarlas; su naturaleza es muy variada, desde simples martillos hasta una unidad de alimentación de fusión. Como ocurre con las armas, en momentos desesperados se puede llegar a utilizar cualquier objeto como herramienta, aunque su eficacia palidecerá en comparación con los utensilios idóneos.

BARRA LUMINOSA

Una barra luminosa es una fuente de luz manual que ilumina una zona con un haz de luz focal. Se trata de una herramienta muy común con infinidad de diseños y estilos que funciona con una fuente de alimentación interna de naturaleza química o con una pequeña célula de energía recargable.

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.

CINTURÓN DE ACCESORIOS

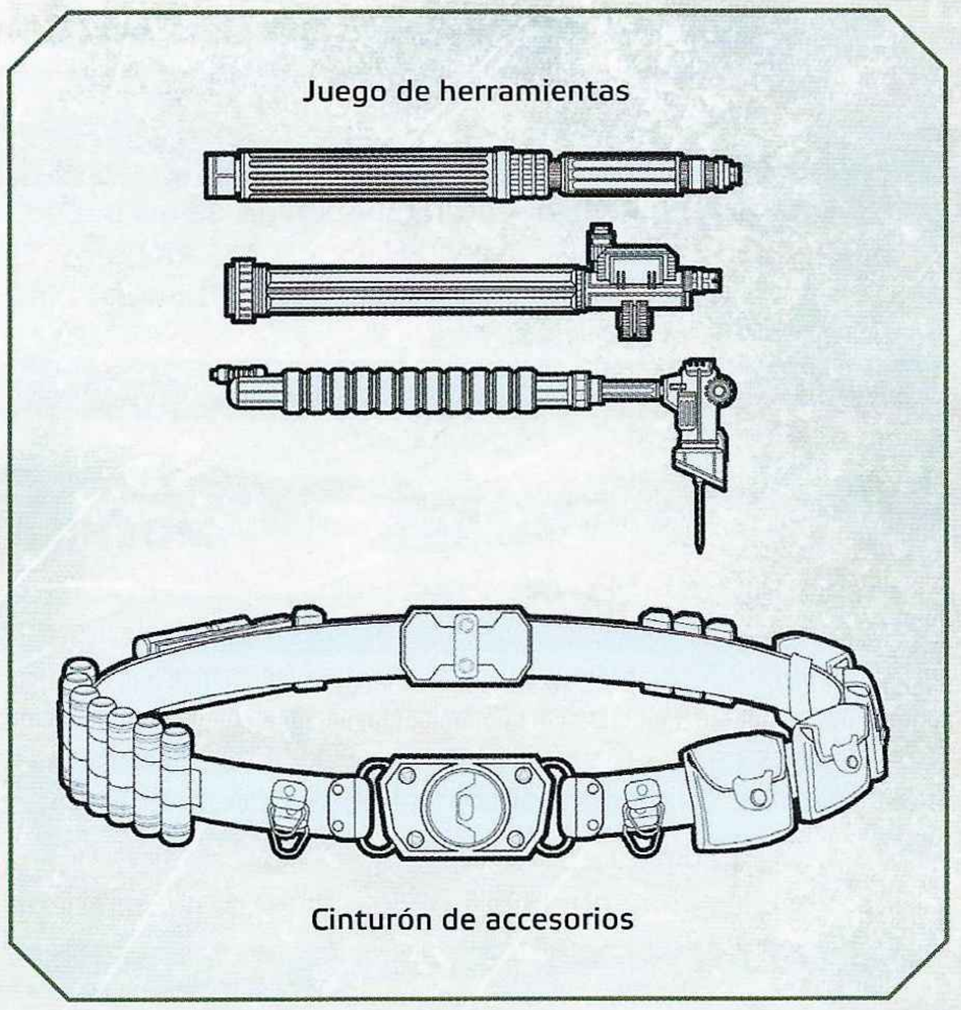
Un cinturón de accesorios es una prenda habitual de quienes participan activamente en misiones que requieren una disponibilidad inmediata de herramientas y utensilios varios; incluso los soldados de asalto imperiales los utilizan a menudo. Cada usuario lo equipa con un contenido diferente según las actividades que pretenda realizar: para misiones de sabotaje suelen pertrecharse con explosivos y chips de piratería informática, mientras que el mecánico de una nave lo llenará con sus herramientas favoritas. Algunos modelos también disponen de fundas para armas y cartucheras para municiones.

Un cinturón de accesorios aumenta en 1 el umbral de impedimento del usuario.

Modelo de ejemplo: Numerosas variedades.

EQUIPO DE ESCALADA

Aunque los equipos de escalada suelen utilizarse en terreno agreste, lejos de comodidades artificiales como turboelevadores o simples escaleras, también pueden resultar muy útiles para colarse discretamente por lugares elevados.



Casi todos estos equipos incluyen un rollo de cuerda sintética o cable líquido provisto de un garfio o cualquier otro accesorio para afianzarlo antes de escalar. El equipo básico de Pretormin contiene además cuatro pitones de adhesión rápida que pueden anclarse en casi cualquier superficie.

Modelos de ejemplo: Equipo básico de escalada de la Corporación Medioambiental Pretormin.

JUEGO DE HERRAMIENTAS

En una galaxia tecnológica, un juego de herramientas es casi esencial. Todo vehículo, no importa su tamaño ni su función, dispone de alguna clase de equipo de reparaciones para solventar averías mecánicas o eléctricas, ya que no siempre es factible o seguro solicitar asistencia técnica. Los juegos de herramientas también resultan de gran utilidad para reparar droides dañados o componentes cibernéticos, sobre todo los que están tan modificados que no pueden dejarse en manos de mecánicos honrados. Deben incluir una gran variedad de herramientas y utensilios distintos, ya que muchos usuarios gustan de efectuar sus propios apaños y mejoras. Martillos, llaves hidráulicas, mandos de retención, cepillos para acoplamientos de energía, cortadores de fusión, soldadores láser y sónicos, cables y piezas de repuesto, calibradores de energía y desde luego unas gafas protectoras y un par de gruesos guantes son todos componentes básicos de estos juegos de herramientas, muchos de los cuales pueden utilizarse con bastante eficacia como armas improvisadas. Para quienes acostumbran a efectuar reparaciones intensivas, algunos juegos incluyen sondas de diagnóstico y demás instrumentos de medición para determinar la naturaleza de una avería. Casi no hay nada que un competente mecánico no pueda arreglar con un juego de herramientas bien surtido y cuidado, siempre que disponga de tiempo suficiente para llevar a cabo las reparaciones (cosa que a veces también es un problema).

Los juegos de herramientas permiten el uso de la habilidad Mecánica para reparar la mayoría de los aparatos mecánicos, y también pueden utilizarse para "curar" a droides.

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.

LINTERNA DE FUSIÓN

Estos aparatos pequeños y achatados emiten luz y calor en un pequeño radio a su alrededor. También son bastante resistentes y fiables, y suelen incluirse en los equipos de viaje y supervivencia mejor surtidos. Además, se les pueden enchufar otros dispositivos electrónicos como módulos de datos, barras luminosas y escáneres de menor tamaño para proporcionarles la energía necesaria.

Modelos de ejemplo: Linterna de fusión Máxima Potencia de SoroSuub.

MOCHILA

Una mochila puede desempeñar muchas y muy importantes funciones, especialmente para acarrear equipo de supervivencia e incluso droides y aliados de menor tamaño. La mayoría son objetos sencillos de tela con correas, y las de mejor calidad tienen refuerzos internos y formas ergonómicas para distribuir de manera óptima el peso y poder acarrearlo durante más tiempo.

Las mochilas aumentan en 4 puntos el umbral de impedimento del usuario.

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.

MOCHILA PROPULSORA

Una mochila propulsora es ideal para realizar maniobras rápidas y ataques por sorpresa. La mayoría emplean unos propulsores en miniatura para elevar al usuario por los aires durante breves periodos de tiempo, aunque algunos modelos cuentan con dispositivos gravitatorios de refuerzo. Su única desventaja radica en su gran tamaño y peso, en su escasa autonomía y en la considerable habilidad necesaria para manejarlas sin riesgo.

La Z-6 utiliza una turbina a reacción ventilada para impulsar al usuario, conservando la estabilidad mediante toberas de escape y un giroscopio interno. Se opera mediante una interfaz de control verbal y los mandos direccionales están situados en la muñeca.

Una mochila propulsora permite al usuario actuar como si fuera un vehículo de Silueta 1, Velocidad 2, Manejo 0 y umbral de Tensión de sistemas 3 con capacidad de vuelo exclusivamente atmosférico, y para manejarla se requiere la habilidad Pilotar vehículo planetario.

Modelos de ejemplo: Mochila propulsora Z-6 de Mitrinomon.

MÓDULO DE DATOS

Los módulos de datos son corrientes en la mayoría de los planetas tecnológicamente civilizados, y se utilizan para grabar, almacenar, reproducir y organizar toda clase de información, desde textos básicos hasta grabaciones holográficas. La mayoría tienen incorporada una pantalla diminuta, aunque algunos emplean holoproyectores y son lo bastante pequeños como para llevarlos en una o ambas manos, dependiendo del modelo. Por norma general están codificados o cifrados para que el dueño sea el único que pueda manipularlos; incluso hay algunos que están programados para borrar todo el contenido si un usuario no autorizado trata de acceder a él.

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.

PARCHE DE REPARACIONES DE EMERGENCIA

Los parches de reparaciones de emergencia, como el Técnico de Bolsillo de SoroSuub, tienen un diseño portátil que permite una aplicación instantánea en situaciones urgentes. Consiste en un disco de duracero semiflexible ribeteado de soldadores térmicos de activación automática. Algunos también contienen una capa interna aislante que protege contra descargas eléctricas. El parche se puede aplicar rápidamente sobre una parte dañada del chasis de un droide y queda soldado casi al instante, protegiendo así el vulnerable interior de daños adicionales y preservando la integridad estructural de la máquina.

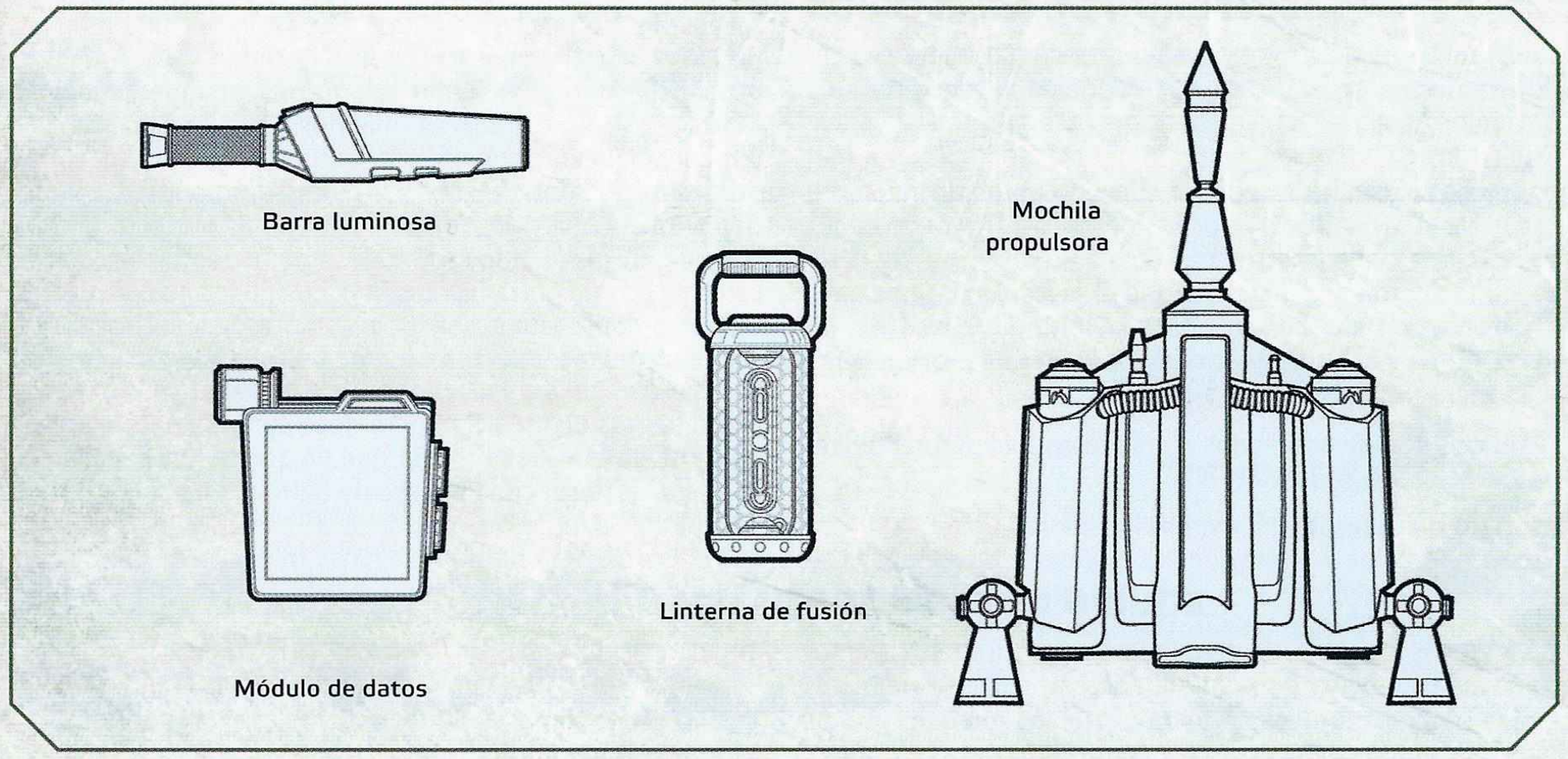


TABLA 5-8: EQUIPO

Artículo	Precio	Impedimento	Rareza
Comunicaciones			
Comunicador manual	25	0	0
Comunicador de largo alcance	200	2	1
Holomensajero	250	0	4
Venenos			
Anestésico sintético estándar (1 dosis)	35	0	4
Neuroparalizante sintético estándar (1 dosis)	(R) 75	0	6
Neurotoxina sintética estándar (1 dosis)	(R) 50	0	6
Dispositivos de detección			
Electrobinoculares	250	1	1
Escáner manual	100	0	2
Escáner multiuso	500	2	3
Gafas de visión nocturna	150	0	3
Localizador	(R) 175	0	4
Macrobinoculares	75	1	2
Equipo médico			
Bacta (1 litro)	20	1	1
Bacta (tanque lleno)	4.000	12	1
Inyector de estimulantes	25	0	1
Medpac	400	2	2
Medpac de emergencia	100	1	1
Piel sintética	10	–	1
Mejoras cibernéticas			
Arma cibernética	4.000	–	7
Blindaje subcutáneo	7.500	–	6
Brazo cibernético Mod V y VI	10.000	–	6
Ciberimplante cerebral	10.000	–	6
Escáner cibernético	4.000	–	7
Implante inmunológico	5.000	–	6
Ojos cibernéticos	7.500	–	6
Pierna cibernética Mod II y III	10.000	–	6
Prótesis Replimiembro (extremidad)	2.000	–	4
Prótesis Replimiembro (órgano)	1.000	–	4
Ocio y entretenimiento			
Baraja de sabacc	40	0	0
Cubos de azar	1	0	0
Holotablero de dejarik	350	10	1
Seguridad			
Codificador	1.000	0	5
Emisor de interferencias	400	4	3
Equipo de piratería informática	500	2	4
Ganzúa electrónica	(R) 1.000	1	5
Grilletes	25	0	0
Mando de retención	35	0	0
Material para disfrazarse	100	2	4

TABLA 5-8: EQUIPO (CONTINUACIÓN)

Artículo	Precio	Impedimento	Rareza
Supervivencia			
Equipo de supervivencia	300	5	2
Manto térmico	200	2	1
Mascarilla respiratoria	25	1	1
Raciones	5	0	0
Tienda de campaña	100	4	1
Traje espacial	100	4	1
Herramientas			
Barra luminosa	10	1	0
Cinturón de accesorios	25	–	0
Equipo de escalada	50	1	2
Juego de herramientas	350	4	2
Linterna de fusión	150	2	2
Mochila	50	–	0
Mochila propulsora	4.500	2	7
Módulo de datos	75	1	1
Parche de reparaciones de emergencia	25	0	1
Recargas adicionales	25	1	1

Los parches de reparación de emergencia son objetos de un solo uso que los mecánicos pueden emplear para remendar agujeros pequeños en objetos y vehículos, y también para curar Heridas a droides. El segundo uso es el más habitual. Se requiere una maniobra para utilizar un parche de reparaciones de emergencia sobre uno mismo o sobre otro personaje. Si se aplica a un droide, le cura automáticamente 3 Heridas. Un droide solamente puede utilizar 5 parches de reparaciones de emergencia al día. El sexto parche no le cura ninguna Herida; el droide está tan remendado que es inútil ponerle más, y debe esperar 1 día a que sus sistemas de diagnóstico y autorreparaciones (o una reparación en condiciones) restaure la suficiente funcionalidad a su cuerpo como para poder aceptar más parches de reparaciones de emergencia. Para más información, consulta la página 221.

Modelos de ejemplo: Técnico de Bolsillo de SoroSuub.

UNIDAD DE ALIMENTACIÓN O RECARGA ADICIONAL

Todo aparato tecnológico necesita energía para funcionar, y aunque muchos poseen sus propias fuentes de alimentación internas, con el tiempo se agotan o necesitan recarga. Las células de energía son baterías miniaturizadas con forma de disco que pueden prolongar el funcionamiento de dispositivos manuales, mientras que las unidades de alimentación son versiones de mayor tamaño diseñadas para blásteres y demás equipo de alto consumo. Las recargas adicionales permiten a los personajes ignorar los resultados de munición agotada causados por los símbolos ▽ obtenidos en tiradas de ataque con armas a distancia. Realizando 1 maniobra, un personaje puede recargar su arma y seguir combatiendo.

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.

ARTÍCULOS DEL MERCADO NEGRO

El mercado negro está presente en toda la galaxia, desde los sórdidos tugurios de los mundos fronterizos más anárquicos hasta los rincones más insospechados de las fortalezas imperiales. Un contrabandista podría visitar el mercado negro para eludir las tarifas imperiales o planetarias que se aplican a mercancías legales, o bien para deshacerse de artículos robados lejos del escrutinio de las autoridades, pero también podría acudir a él en busca de productos de contrabando que no están disponibles en puertos regulados.

LA ESPECIA Y OTRAS DROGAS

Los contrabandistas utilizan el término "especia" de forma general para referirse a diversos compuestos químicos tan variados y extraños como los planetas de la galaxia. Pero a pesar de sus diferentes orígenes y sus efectos concretos, muchos tipos de especia comparten dos cualidades principales: una sensación placentera temporal seguida de efectos secundarios negativos. Incluso las variedades de especia que tienen propiedades medicinales o terapéuticas pueden

causar adicción. Muchos tipos de especia producen un simple colocón seguido de una bajada de ánimo, pero ciertas drogas, como la infame brillestim que se produce en las minas de especia de Kessel, poseen efectos más exóticos y a veces impredecibles cuando se ingiere. Por estos motivos, aunque muchas variedades de especia son legales en la galaxia, todas ellas están reguladas por leyes muy estrictas en la mayoría de los planetas.

Debido precisamente a esta restricción, cuando no ilegalidad, la especia es uno de los artículos más trabajados por los contrabandistas en toda la galaxia. El Imperio también prohíbe muchos tipos de especia, pero se tiene constancia de algunos soldados, pilotos y científicos imperiales que han consumido sustancias potenciadoras del rendimiento (en ocasiones por orden de sus superiores, pero a veces sin su consentimiento). Aunque el contrabando de especia puede resultar un poco menos arriesgado que el tráfico de armas, no deja de ser una ocupación peligrosa para un contrabandista. Los intereses criminales involucrados en la elaboración y distribución de drogas como la especia no son famosos por su paciencia ni por su buen corazón. Jabba el Hutt montó en cólera cuando Han Solo se vio obligado a deshacerse de un cargamento entero de valiosa brillestim que transportaba para el jefe criminal. El hecho de que las autoridades imperiales estuviesen a punto de abordar el *Halcón Milenario* cuando Han lanzó su carga al espacio no supuso ninguna diferencia para Jabba, y la decisión del contrabandista, aunque posiblemente acertada, sólo consiguió que se pusiera precio a su cabeza.

AVARBUSTO

La especia extraída del avarbusto es una droga que induce relajación y letargo; algunos la toman como somnífero ilegal. A diferencia de muchas otras variedades de especia, la elaborada a partir del avarbusto carece de efectos alucinógenos y no provoca adicción en la mayoría de las especies. No obstante, sí posee una curiosa propiedad que la distingue de multitud de drogas similares: la especia del avarbusto infunde la necesidad de decir la verdad en quienes la consumen, y puede utilizarse para extraer información si se combina con un interrogatorio dirigido e insistente. Aunque no es especialmente valioso, el avarbusto sólo se encuentra en el planeta Baros y en algunos invernaderos especializados que cultivan sus propias muestras. Es considerablemente menos eficaz que los diversos sueros de la verdad que suele utilizar el Imperio, pero también es más difícil de detectar y menos desagradable para quienes la toman.

Un personaje que ha consumido especia del avarbusto se siente aletargado y solamente puede incrementar 1 ◆ a ⬢ en cada tirada debido a la sensación de sopor que se apodera de él. Además, siempre que el personaje intente mentir u ocultar la verdad de manera intencionada, el DJ incrementa 1 ◆ de su reserva de dados a ⬢. Los efectos de la especia del avarbusto duran toda una escena o encuentro de combate.

Restricciones: La especia del avarbusto está prohibida o muy controlada en la mayoría de los mundos que cuentan con una fuerte presencia imperial.

BRILLESTIM

El brillestim es una variedad de especia en vías de extinción, elaborada a partir de las telarañas que tejen las arañas de energía de Kessel y que recogen los infortunados esclavos destinados a las profundidades de sus minas, donde reina una oscuridad total. Debido a sus propiedades fotoactivas, no puede exponerse a la luz en ningún momento previo a su consumo, así que los mineros deben transportarla cuidadosamente desde la negrura de las cavernas hasta unos contenedores especiales, y de ahí a los diminutos paquetes opacos en los que se vende la droga. Su producción es un secreto celosamente guardado por el Imperio, razón por la que una bodega de carga repleta de brillestim es un auténtico tesoro para todo contrabandista lo bastante ambicioso como para intentar venderlo.

El valor del brillestim se debe tanto a la singularidad de sus propiedades como a su escasez. Aunque sin duda provoca un buen subidón y es tan adictivo como muchos de sus equivalentes, se rumorea que posee otro efecto mucho más interesante cuando se consume. Se dice que el brillestim otorga capacidades telepáticas limitadas a quien lo ingiere. Naturalmente, hay quienes afirman que esta supuesta telepatía no es más que un delirio inducido por la sustancia, pero muchos creen ciegamente en los poderes mentales que confiere cada dosis. Por desgracia, estos hipotéticos poderes acarrean otro efecto ineludible: el brillestim erosiona la

TABLA 5-9: ARTÍCULOS DEL MERCADO NEGRO

Artículo	Precio	Impedimento	Rareza
Brillestim (1 dosis)	(R) 100	0	7
Brillestim (contenedor con 100 dosis)	(R) 5.000	5	8
Especia del avarbusto (1 dosis)	(R) 25	0	6
Especia del avarbusto (contenedor con 100 dosis)	(R) 2.000	3	7
Lesai (1 dosis)	(R) 500	0	9
Lesai (cápsula de carga estanca con 20 dosis)	(R) 7.500	2	10
Píldoras letales (1 dosis)	(R) 5	0	1
Píldoras letales (contenedor con 100 dosis)	(R) 250	3	2
Potenciador azul (1 dosis)	(R) 10	0	5
Potenciador azul (contenedor con 100 dosis)	(R) 750	3	6
Yarroca (1 dosis)	(R) 350	0	8
Yarroca (contenedor con 100 dosis)	(R) 20.000	3	9

mente de manera lenta pero inexorable, consumiendo ciertos nervios cerebrales asociados a la vista y la coordinación, así como al equilibrio mental.

El brillestim es una droga sumamente adictiva con propiedades alucinógenas. Utilizarla añade □□□ a todas las tiradas de Alerta y Percepción hasta el final de la escena. Además de esto, algunos consumidores afirman haber manifestado aptitudes telepáticas temporales, que el DJ puede conceder al personaje si lo considera oportuno.

Restricciones: El brillestim es ilegal en la mayoría de los planetas, y su compraventa está sujeta al férreo control y la supervisión de las autoridades imperiales.

LESAI

La lesai es una variedad de especia que no se excava, sino que se cultiva en un hongo que solamente se encuentra en determinados tipos de lagartos de los planetas Zebitrope IV y VIII. Recolectando este característico moho púrpura y aplicándolo bajo la mandíbula, los miembros de muchas especies inteligentes pueden eliminar la necesidad de dormir. Las manchas que deja el hongo son muy difíciles de disimular, pero además tiene otros efectos secundarios confirmados. La mayoría de las especies desarrollan una dependencia psicológica (a veces incluso física) a esta sustancia con excesiva rapidez, y si un adicto no consume una dosis con cierta frecuencia se desploma inconsciente durante varios días.

Un personaje que consume lesai al menos una vez cada periodo de 24 horas no necesita dormir ni sufre penalización ni Tensión alguna por la privación de sueño. El personaje puede recuperar Tensión como si hubiera dormido toda la noche tras cada periodo de 8 o más horas en el que no haya realizado ninguna actividad extenuante (como combates, esfuerzos mentales intensos o discusiones con una carga emocional intensa). El único efecto secundario perceptible de la lesai son las peculiares manchas púrpuras que deja en la zona donde se ha aplicado. Si un personaje que se encuentra bajo los efectos de la lesai pasa un periodo completo de 24 horas sin tomar una dosis, tendrá cada vez más dificultades para mantenerse despierto hasta que vuelva a consumir lesai o logre conciliar el sueño. Algunos oficiales imperiales afirman que la lesai convierte a los adictos en monstruos amorales desprovistos de emociones y compasión. La veracidad de esta afirmación se deja a discreción del DJ, que tiene total libertad para no revelarla a los jugadores cuyos personajes decidan consumir lesai.

Restricciones: La lesai es ilegal en la mayoría de los planetas con una fuerte presencia imperial.



PÍLDORAS LETALES

Las píldoras letales son un desagradable invento derivado de la seta balo, del planeta Balosar, que se distribuye en forma líquida dentro de unas inconfundibles ampollas rojas y amarillas. Aunque se trata de una droga con propiedades alucinógenas muy leves, su nombre es más que apropiado: el ingrediente activo, la ixetal cilona, es sumamente adictivo y pernicioso para la salud. Cada dosis extingue una porción cada vez mayor de la vida del consumidor al tiempo que acrecienta la intensidad de la adicción. Las píldoras letales son ilegales por razones evidentes, y no son pocos los contrabandistas que, aun sin poner ningún reparo al tráfico de especia y armamentos ilegales, evitan los cargamentos de esta droga en particular aduciendo lo que ellos llaman "razones éticas". El consumo de píldoras letales también debilita temporalmente el vínculo de una persona con la Fuerza, aunque pocos consumidores e incluso traficantes conocen este dato.

Las píldoras letales tienen consecuencias muy desagradables a largo plazo, pero a no ser que la campaña se prolongue durante varias décadas o que un personaje lleve ya varios años enganchado, es poco probable que los PJ experimenten la deplorable muerte que provoca esta droga. Una adicción prolongada a las píldoras letales suele reducir a la mitad la esperanza de vida de la mayoría de las especies, aunque algunas son más o menos vulnerables a las propiedades de la ixetal cilona. Los efectos a corto plazo de una sola dosis duran una escena o encuentro de combate, y añaden ■ a todas las tareas que intente realizar el personaje; a discreción del PJ, también pueden reducir la conexión del personaje con la Fuerza en ciertos aspectos.

Restricciones: Las píldoras letales son sustancias muy controladas en la mayoría de los planetas, y en el mejor de los casos solamente los mayores de edad pueden comprarlas. Son totalmente ilegales en casi todos los demás mundos, sobre todo en aquellos donde se valore especialmente la salud.

POTENCIADOR AZUL

El potenciador azul es un derivado de un tinte industrial que se utiliza en la construcción de grandes estructuras (por ejemplo, en el ensamblado de astronaves). Se trata de una droga que mejora el rendimiento, muy popular entre pilotos y artilleros. A menudo se distribuye en forma de líquido azul almacenado en botes metálicos para evitar que se derrame sobre la piel o sobre superficies delicadas. Aunque nadie parece conocer la verdadera historia de esta droga, por lo visto algún imprudente se percató de que la ingesta de este compuesto químico diseñado para pintar astronaves incrementaba de forma drástica los reflejos de humanos y otras muchas especies. Como es lógico, este incremento conlleva un precio: el potenciador azul tiene varios efectos secundarios de lo más perjudiciales, y la sobredosis es muy común, sobre todo entre pilotos que abusan de la droga en misiones de combate prolongadas.

Un personaje bajo los efectos del potenciador azul puede incrementar 1 vez la Capacidad de cualquier tirada de Agilidad, Intelecto o Astucia debido a la mejora de su concentración y su agudeza mental. Sin embargo, esta perspicacia artificial causa estragos en la mente. Mientras se encuentre bajo los efectos del potenciador azul, el personaje no puede recuperar Tensión al final de ninguna escena ni encuentro durante el resto de la partida. Los efectos beneficiosos del potenciador azul duran toda una escena o encuentro de combate.

Restricciones: El potenciador azul es ilegal en la mayoría de los planetas.

YARROCA

La especia conocida como yarroca se produce en Iridonia desde tiempo inmemorial, elaborada por chamanes para conceder a sus guerreros una claridad mental superior y tendencias agresivas. Aunque existen otras drogas en toda la galaxia que encajan en esta descripción, muchos guerreros fogueados responden con respeto, adulación o incluso temor ante la simple vista de los característicos gránulos negros que contienen yarroca. Bajo los efectos de esta sustancia, un soldado es implacable y puede ignorar tremendas penalidades físicas. Por desgracia, después de toda euforia viene el bajón, y esta droga no es ninguna excepción: cuando se agota la duración de una dosis, se produce el efecto inverso y cada paso se convierte en un viaje interminable hasta que el guerrero termina de metabolizar la sustancia o simplemente se desploma exhausto. Algunos dicen que la droga afecta a la mismísima alma de quien la consume, arrastrándola cada vez más hacia las sombras conforme pasa el tiempo, pero apenas se dispone de datos científicos que confirmen estos temores.

La yarroca dura una escena. Un personaje que está bajo los efectos de la yarroca no tiene que realizar tiradas de miedo; se considera que las supera automáticamente. Sin embargo, una vez consumida la yarroca, el personaje debe añadir ■ a todas sus tiradas de Voluntad y Presencia hasta el final de la partida.

Restricciones: La yarroca es muy inusual, y por tanto muy pocos planetas tienen leyes que dicten su consumo, ya que los únicos cargamentos que llegan lo hacen a través del mercado negro.

EQUIPO ILEGAL EXCLUSIVO

Ciertas tecnologías son demasiado poderosas, peligrosas o subversivas para que las autoridades permitan su uso por parte de civiles. Por ejemplo, el armamento militar de alta potencia es un artículo de contrabando en la mayoría de los planetas donde los tiroteos públicos se consideran un delito y no una forma de entretenimiento. En casi todos los mundos será preciso recurrir al mercado negro para encontrar los objetos que se describen en esta sección.

EQUIPO DE CAMUFLAJE DE IDENTIDAD

El equipo de camuflaje de identidad es básicamente material de disfraz de alta tecnología; permite al usuario modificar su aspecto de manera temporal pero drástica, hasta tal punto que puede burlar escáneres biométricos, ocultar su secuencia genética o imitar la de otra persona que haya tenido la generosidad de "donar" una muestra. El disfraz es lo bastante eficaz como para fijar en **Formidable (◆◆◆◆◆)** la dificultad de todas las tiradas realizadas para identificar correctamente al usuario.

Restricciones: Muchos de los componentes de este kit son perfectamente legales si se venden por separado, pero la mayoría de las autoridades planetarias e imperiales ven con malos ojos la posesión de materiales que permitan al usuario enmascarar su verdadera identidad a nivel genético.

EXTRACTOR DE DATOS

Los extractores de datos son herramientas básicas del oficio para muchos piratas informáticos. Si bien los droides de piratería informática están programados para descifrar secuencias complejas, los seres orgánicos suelen carecer de esta capacidad innata, y por lo tanto han de recurrir a extractores de datos para llevar a cabo la ingrata tarea de acceder a sistemas computerizados en los que puedan lucir sus verdaderas habilidades. La mayoría de los extractores de datos poseen también funciones de grabación y pueden extraer ingentes cantidades de información de un sistema desprotegido en cuestión de segundos. Por el mismo precio indicado, un droide de pirata informático puede optar por instalarse el dispositivo internamente. Los extractores de datos añaden ■■ a todas las tiradas de Computadoras que realice el usuario para piratear una computadora (en vez del único ■ que se suele recibir por contar con la herramienta adecuada para este trabajo).

Restricciones: El Imperio y muchos gobiernos planetarios prohíben la posesión de tecnologías de sustracción de datos. Los cuerpos militares y las fuerzas de la ley las utilizan legalmente, pero lo normal es que estén vetadas a los civiles.

GENERADOR DE CAMPO DE SIGILO PERSONAL

Como sugiere su nombre, los generadores de campo de sigilo personal son dispositivos miniaturizados que permiten al usuario desaparecer de la vista de criaturas orgánicas y de droides con sensores ópticos lo bastante agudos. La mayoría son reliquias de una era largo tiempo olvidada, aunque diversas organizaciones militares contemporáneas han tratado de emular esta tecnología.

Pese a ser indudablemente eficaces para quienes desean pasar inadvertidos, el principal defecto de la mayoría de los generadores de campo de sigilo personalizados radica en su tendencia a la avería. Los científicos postulan que ésta es una consecuencia inevitable del uso de tecnologías de miniaturización diseñadas para astronaves, de un fallo de diseño o de la antigüedad de muchas de las unidades que aún siguen estando operativas. En cualquier caso, pocos individuos tienen la suerte de poseer uno de estos dispositivos, y la mala fama que tiene su escasa fiabilidad hace que los usuarios potenciales se lo piensen dos veces antes de recurrir a ellos. Cuando se utiliza uno de estos aparatos, es imposible ver al usuario. Además, todas las tiradas realizadas para determinar su posición por otros medios como el oído, el olfato o una atenta observación del entorno tienen una dificultad **Formidable (◆◆◆◆◆)**.

Restricciones: Los generadores de campo de sigilo personales son cada vez más raros, de modo que pocos gobiernos se molestan en imponer restricciones a su uso. Algunos son artefactos valiosísimos de eras pasadas, mientras que otros son tecnología militar robada y su legalidad viene dada por las circunstancias específicas de su creación. Naturalmente, las fuerzas de la ley no suelen tener en cuenta estas consideraciones cuando arrestan a quienes los utilizan con fines delictivos.

TABLA 5-10: EQUIPO PERSONAL

Objeto	Precio	Imped	Rareza
Equipo de camuflaje de identidad	(R) 2.500	2	7
Extractor de datos	(R) 1.000	1	6
Generador de c. de sigilo	(R) 20.000	1	9

PERSONALIZACIONES Y MODIFICACIONES



Para fabricar el equipo y las armas de la galaxia de *Star Wars* se emplea un sinfín de métodos imaginables. Algunos se construyen a mano, como las ballestas láser personalizadas de Kashyyyk, el planeta natal de los wookiees. Otros llevan el sello de una de las cadenas de montaje de mundos industriales como Coruscant. Incluso estos últimos pueden diferir significativamente de otros artículos similares en mundos distintos. El bláster de bolsillo que lleva Han Solo no se parece en nada al que utiliza Lando Calrissian.

Las puntuaciones y reglas del equipo en **Al Filo del Imperio** se engloban en categorías generales para presentar una mecánica clara, sencilla y unificada que facilite su uso, pero el aspecto del equipo de un personaje puede adaptarse tanto estéticamente (es decir, sin ningún efecto en el juego) como mecánicamente (con cambios en sus reglas y valores básicos).

En líneas generales, los PJ pueden personalizar su equipo adquiriendo accesorios. Los accesorios son objetos físicos que se instalan o acoplan a objetos, vehículos y armas con el fin de añadirles prestaciones o mejorar su rendimiento. Cada accesorio ofrece un conjunto de modificadores básicos que se reciben de forma automática cuando se instala. Por su propio diseño, la instalación de un accesorio no reviste especial complicación, y tan sólo requiere unos minutos de trabajo ininterrumpido.

Los accesorios ocupan los Ensamblajes indicados en el bloque de puntuaciones del objeto de equipo en cuestión. Cada accesorio proporciona a la nave, vehículo o arma algún tipo de bonificación o ventaja (puntos adicionales de Velocidad para el motor de una nave de carreras, o más Protección para un blindaje personal, por ejemplo). En la mayoría de los casos, la cosa acaba aquí. El personaje invierte su dinero en un nuevo accesorio y a cambio dispone de un artículo de equipo mejorado y adaptado a sus preferencias personales. Sin embargo, si el jugador desea personalizar aún más su equipo, puede utilizar el sistema de modificaciones.

MODIFICACIÓN DE ACCESORIOS

La mayoría de los accesorios tienen una serie de **modificaciones** posibles que un mecánico experto puede instalarles para mejorar su rendimiento. Estas modificaciones se indican en la sección **Opciones de modificación** de la descripción de cada accesorio.

Todas estas opciones constituyen posibles modificaciones para el equipo. Algunas tienen un valor numérico asociado, lo que significa que se pueden instalar ese número de veces. En caso contrario, cada opción solamente se puede instalar una vez.

Las modificaciones representan la capacidad de mecánicos y técnicos especializados para retocar y personalizar su equipo. Son las posibles adaptaciones que se pueden llevar a cabo si uno cuenta con el material y las herramientas adecuadas. Evidentemente, ni siquiera el más brillante de los mecánicos puede mejorar una tecnología más allá de ciertos límites, y es por este motivo que cada accesorio tiene una lista restringida de opciones de modificación.

INSTALACIÓN DE MODIFICACIONES

Para instalar una modificación, el personaje ha de seleccionar una opción que aún no se haya instalado. A continuación debe gastar 100 créditos en piezas y suministros, hacerse con un juego de herramientas, dedicarle un par de horas en un banco de trabajo y realizar una **tirada Difícil (◆◆◆) de Mecánica**.

Si la supera con éxito, ha conseguido instalar la modificación en el objeto de equipo, que a partir de este momento pasa a beneficiarse de la bonificación otorgada por la modificación. Pero si falla la tirada, no logra instalarla y no podrá volver a intentarlo. Si además de fallar ha obtenido al menos 1 ▽, su chapucero intento estropea el accesorio sin remedio.

Cada modificación adicional instalada en un accesorio aparte de la primera aumenta en 1 la dificultad de la tirada de Mecánica e incrementa en 100 créditos el precio básico de la instalación.

TIPOS DE MODIFICACIONES

Existen varios tipos de modificaciones, pero todas ellas entran dentro de una de las siguientes categorías:

- **Modificaciones al daño:** Estas modificaciones aumentan el daño que inflige un arma.
- **Modificaciones de propiedad de arma:** Estas modificaciones añaden la propiedad indicada a un arma. Algunas propiedades tienen valores que pueden aumentarse; si éste es el caso, entonces la modificación se señala como "Propiedad +1", lo que significa que puede aumentar la puntuación de esa propiedad si el arma ya la tiene, o bien añade dicha propiedad con valor 1 si el arma carece de ella.
- **Modificaciones de talento innato:** Estas modificaciones conceden al usuario el uso del talento indicado, pero sólo cuando utiliza este objeto de equipo, y únicamente afecta a dicho objeto. Por ejemplo, si se instala en un bláster la modificación de talento innato Desenfundado rápido, el usuario podrá utilizar el talento Desenfundado rápido para sacar o guardar ese bláster, pero no cualquier otro objeto de su equipo.
- **Bonificaciones a habilidades o características:** Estas modificaciones otorgan al usuario una bonificación para la habilidad o característica indicada (como si tuviera 1 rango más en su puntuación) cuando utiliza el objeto modificado.
- **Modificaciones adicionales:** Algunas modificaciones no se pueden englobar en ninguna de las categorías anteriores. Si una modificación tiene un efecto específico y único, se hará constar tal efecto en su descripción.

ACCESORIOS PARA ARMAS

Cuanto más tiempo vive el fronterizo medio con un arma, más probabilidades hay de que acabe modificándola de algún modo para aumentar su rendimiento o adaptarla mejor a sus gustos y necesidades. En esta sección se enumeran los accesorios y modificaciones más comunes que pueden instalarse en las armas. Debido a la naturaleza intrínseca de las personalizaciones, resulta imposible catalogar todas las modificaciones que puede realizar un fronterizo en su equipo. Este listado, aunque detallado, dista mucho de ser exhaustivo.

Cabe destacar que, aun teniendo en cuenta los Ensamblajes disponibles en un arma, incluso las de mayor tamaño tienen un espacio limitado para la personalización, y sólo se pueden instalar modificaciones en determinadas partes de la misma. Por ejemplo, los accesorios que se acoplan bajo el cañón, como bípodes y armas auxiliares, solamente se pueden instalar en armas largas como fusiles bláster o fusiles de proyectiles sólidos. Además, siguiendo con este ejemplo, las armas del tamaño de un fusil únicamente pueden tener un accesorio instalado bajo el cañón debido a las limitaciones de espacio. Los jugadores y el DJ han de guiarse por el sentido común a la hora de escoger accesorios; es recomendable que lean detenidamente las descripciones para saber dónde se debe montar un accesorio y en qué armas se ha de instalar.

ACELERADOR DE BALLESTA MEJORADO

Construido con piezas de bláster y algún que otro componente del generador de un elevador de repulsión, la mejora del acelerador es la segunda modificación más habitual en las ballestas láser wookiees después del tensor automático. Consiste básicamente en una mejora de los mecanismos aceleradores que disparan los destructivos virotes de la ballesta, propulsándolos con más potencia que los modelos de serie. Estos accesorios sólo pueden instalarse en ballestas láser wookiees, y no están a la venta; el dueño del arma debe construirlos superando una **tirada Media (◆◆) de Mecánica** o encargárselos al maestro armero que le fabricó la ballesta.

Modelos de ejemplo: Ninguno.
Modificadores básicos: Aumenta en 1 punto el daño del arma.
Opciones de modificación: 2 modificaciones de +1 al daño, 2 modificaciones de propiedad de arma (Perforante +1).
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: No está a la venta, pero los componentes necesarios cuestan 250 créditos.

ARNÉS ESTABILIZADOR

Los arneses estabilizadores, diseñados para permitir a un único ser vivo utilizar las armas portátiles más pesadas sin ningún tipo de soporte, son accesorios muy difíciles de encontrar en los territorios del Borde Exterior. Cada unidad se lleva ceñida a los hombros y asegurada al torso mediante sujeciones, y consiste en una serie de cinchas y correajes de carga conectados a un servobrazo extensible provisto de giroestabilizador propio al que se acopla un arma pesada. El arnés funciona con una diminuta unidad de alimentación recargable, y ofrece al usuario mayor fuerza y estabilidad para manipular armamento pesado. Este accesorio sólo se puede instalar en armas que se utilicen con las habilidades Armas a distancia pesadas y Artillería.

Modelos de ejemplo: Arnés de combate WW480 Goliat de Arakyd, arnés potenciado HR12 de Armamento Galáctico, servosoporte de armas pesadas Pequeño Gigante de SoroSuub.
Modificadores básicos: Reduce en 2 la propiedad Aparatosa del arma.
Opciones de modificación: 1 modificación de talento innato (Firmeza).
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: 500 créditos.

BÍPODE

Los bípodes son poco más que un par de patas plegables o desmontables que se sitúan bajo el cañón de las armas largas más pesadas o aparatosas para estabilizarlas y mejorar su precisión al disparar. Son especialmente útiles cuando se abre fuego desde un parapeto de baja altura o tendido en el suelo. Por lo general se instalan en armas de apoyo de escuadra o en las armas de precisión de francotiradores para afianzarlas. Este accesorio solamente se puede equipar en fusiles, carabinas y blásteres ligeros de repetición, y hay que llevar a cabo 1 maniobra de preparación para desplegarlo.

Modelos de ejemplo: Bípode clásico XA de Armamento Galáctico, bípode de tirador AA20 de Czerka.
Modificadores básicos: Reduce en 2 la propiedad Aparatosa del arma cuando se dispara tumbado, en cuclillas o con el bípode apoyado de cualquier otro modo sobre una superficie sólida.
Opciones de modificación: Ninguna.
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 100 créditos.

CAÑÓN DE ALTA POTENCIA

Este cañón personalizado sigue un patrón galven actualizado y optimizado, combinado con resistentes adaptadores de impulso para incrementar el daño y la penetración de blindajes de fusiles bláster y fusiles bláster pesados. La desventaja de este aumento en el poder de detención estriba en un desgaste y deterioro paulatinos del armazón del bláster y del cañón, lo que requiere un mantenimiento continuado. Este accesorio sólo se puede instalar en fusiles bláster y fusiles bláster pesados.

Modelos de ejemplo: Cañón de alta potencia Penetrador 243X de Dolmax, cañón Fulminante HH780 de Arakyd, cañón Perforador 213 de BlasTech.
Modificadores básicos: Aumenta en 1 punto el daño del arma. Añade ■ a todas las tiradas de Mecánica realizadas para las tareas de mantenimiento del arma.
Opciones de modificación: 2 modificaciones de +1 al daño, 1 modificación de propiedad de arma (Precisa +1), 1 modificación de propiedad de arma (Perforante +1).
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: 1.750 créditos.

CAÑÓN DE DISPERSIÓN

El cañón Dispersor de BlasTech suele instalarse en fusiles y carabinas bláster, y es una modificación muy habitual entre fronterizos y viajeros espaciales. Diseñado específicamente para el combate a corta distancia, este accesorio sustituye el cañón de serie del bláster por una versión recortada, más

TABLA 5-11: ACCESORIOS DE ARMAS Y BLINDAJES

Accesorio	Precio	Impedimento	Ensamblajes	Rareza
Accesorios para armas				
Acelerador de ballesta mejorado	250	–	1	4
Arnés estabilizador	500	–	2	2
Bípode	100	–	1	1
Cañón de alta potencia	1.750	–	2	4
Cañón de dispersión	1.725	–	2	4
Cañón de precisión	1.200	–	2	4
Cañón recortado	250	–	1	4
Empuñadura equilibrada	1.500	–	2	5
Empuñadura frontal	250	–	1	1
Filo monomolecular	1.000	–	1	5
Filo serrado	50	–	1	1
Lanzagranadas acoplado	(R) 2.000	–	2	5
Lanzallamas acoplado	(R) 3.000	–	2	5
Limado de mira	25	–	1	0
Mira multióptica	2.000	–	1	3
Mira óptica telescópica	250	–	1	1
Módulo de inducción para bláster	500	–	1	4
Personalización superior de arma	5.000	–	1	6
Peso añadido	250	2	3	3
Portafusil	100	–	1	0
Tensor automático para ballesta	500	–	1	3
Trípode	250	–	2	3
Accesorios para blindajes				
Personalización superior de blindaje	5.000	–	1	6
Sellado hermético	1.000	–	1	3
Sensores ópticos mejorados	1.750	–	1	3
Sistema de aumento de fuerza	5.500	–	2	4
Sistema de calefacción interna	1.000	–	1	3
Sistema de camuflaje óptico	5.500	–	2	6
Sistema de protección térmica	1.000	–	1	3
Tejido de cortosis	10.000	2	8	3

voluminosa y de boca ancha, equipada con un supresor de fogonazos integrado. Empleando un conjunto de cristales prismáticos ubicados en el extremo del cañón y también un patrón galven reconfigurado, el cañón divide el haz del blás-ter en una serie de rayos más finos que se esparcen al disparar. Si se utiliza en un lugar cerrado, estos rayos pueden alcanzar a varios objetivos apretando una sola vez el gatillo. No obstante, tiene el inconveniente de reducir el alcance del arma. Este accesorio sólo se puede instalar en fusiles y carabinas bláster.

Modelos de ejemplo: Cañón Dispersor 8405 de BlasTech, cañón Bocarda 800 de SoroSuub, cañón de dispersión Relámpago Encadenado modelo 70 de Arakyd.
Modificadores básicos: Concede al arma la propiedad Explosión 4 y reduce su alcance en 1 intervalo (hasta un alcance mínimo de interacción).
Opciones de modificación: 2 modificaciones de propiedad de arma (Explosión +1).
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: 1.725 créditos.

CAÑÓN DE PRECISIÓN

El cañón KX756 de Merr-Sonn fue diseñado para satisfacer las exigencias del fronterizo para quien la precisión a distancias largas es una necesidad. Muy popular entre asesinos y cazarrecompensas, este tipo de cañón mide casi dos metros de largo y está hecho de materiales livianos. Viene equipado con adaptadores de pulso estático mejorados y un patrón de circuitos galven más denso de lo normal que no sólo incrementa el alcance del arma, sino también su precisión. La desventaja de esta mejora radica en que el arma se vuelve algo aparatosa y resulta casi imposible ocultarla debido a

la longitud del cañón. Esta modificación solamente puede instalarse en fusiles bláster.

Modelos de ejemplo: Cañón de precisión KX756 de Merr-Sonn, cañón WQ80 Tiro Lejano de SoroSuub, cañón de tirador Ojo de Halcón 3300 de Arakyd.
Modificadores básicos: Aumenta en 1 intervalo el alcance del arma, que además gana la propiedad Aparatosa 2.
Opciones de modificación: 2 modificaciones de propiedad de arma (Precisa +1), 1 modificación de talento innato (Disparo de precisión).
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: 1.200 créditos.

CAÑÓN RECORTADO

Los cañones recortados son una modificación muy mañosa realizada por espías, agentes de incógnito y todo el que necesite ocultar un arma. Este accesorio es un simple cañón de reemplazo, más corto que el de serie, y permite ocultar una pistola con facilidad y desenfundarla más rápidamente. Este accesorio solamente se puede instalar en pistolas que se utilicen con la habilidad Armas a distancia ligeras.

Modelos de ejemplo: Cañón corto SB4 de Arakyd, cañón de longitud reducida SBSS de SoroSuub.
Modificadores básicos: Reduce en 1 la dificultad de las tiradas realizadas para ocultar esta arma. También reduce su alcance en 1 intervalo, hasta un mínimo de corto alcance. Si el arma ya era de corto alcance, se añade ■ a las tiradas de ataque.
Opciones de modificación: 1 modificación de talento innato (Desenfundado rápido).
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 250 créditos.

EMPUÑADURA EQUILIBRADA

El equilibrio es la clave para un arma de combate cuerpo a cuerpo bien construida. Los armeros profesionales pueden utilizar modernos materiales ultraligeros para forjar una espada o hacha que no sólo sea ligera, sino también más precisa en manos de un guerrero diestro. Este accesorio puede instalarse en cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo.

Modelos de ejemplo: Ninguno.
Modificadores básicos: Concede al arma la propiedad Precisa +1.
Opciones de modificación: 1 modificación de propiedad de arma (Precisa +1), 1 modificación para reducir en 1 punto el impedimento del arma (hasta un mínimo de 1).
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: 1.500 créditos.

EMPUÑADURA FRONTAL

Las empuñaduras frontales son simples asideros verticales que se instalan bajo el cañón de los fusiles y otras armas de tamaño similar. Es una modificación muy popular entre los mercenarios y proporciona al usuario más control sobre el arma. Este accesorio sólo se puede instalar en fusiles (pero no en fusiles pesados) y carabinas.

Modelos de ejemplo: Empuñadura frontal modelo 9 de Armamento Galáctico, empuñadura de pistola desmontable 14A de Dolmax, empuñadura táctica ergonómica AG44S de Merr-Sonn.
Modificadores básicos: Reduce la dificultad adicional de las tiradas de Armas a distancia pesadas que se efectúan desde una interacción a sólo ◆ (en vez de ◆◆).
Opciones de modificación: 1 modificación de talento innato (A quemarropa +1 rango), 1 modificación de propiedad de arma (Precisa +1).
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 250 créditos.

FILO MONOMOLECULAR

Incluso las vibroarmas pueden beneficiarse de un filo capaz de cortar a nivel molecular y endurecido mediante procedimientos de forja láser. Esta modificación sólo se puede instalar en armas de combate cuerpo a cuerpo provistas de filo.

Modelos de ejemplo: Ninguno indicado.
Modificadores básicos: Reduce en 1 el valor de crítico del arma (hasta un mínimo de 1).
Opciones de modificación: 2 modificaciones de propiedad de arma (Perforante +1).
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 1.000 créditos.

FILO SERRADO

La simplicidad de esta modificación es directamente proporcional a su letalidad. Añadir un filo serrado a un arma es algo que puede hacer casi cualquiera, y un arma cortante con el filo dentado es capaz de causar daños terribles en la carne y el hueso. Esta modificación sólo se puede instalar en armas de combate cuerpo a cuerpo provistas de filo.

Modelos de ejemplo: Ninguno.
Modificadores básicos: Concede al arma la propiedad Letal +1.
Opciones de modificación: Ninguna.
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 50 créditos.

LANZAGRANADAS ACOPLADO

Los lanzagranadas acoplados bajo el cañón están diseñados para proveer a soldados o escuadras militares de armamento pesado contra infantería y armamento ligero contra vehículos en un solo paquete de tamaño reducido. El accesorio consiste en un cañón simple de ánima lisa con un cargador automático integrado. Tiene capacidad para un máximo de 6 granadas y se dispara con sólo oprimir un botón. Sin embargo, aumenta el peso del arma a la que se acopla, desequilibrándola a la altura del cañón. Este accesorio solamente se puede instalar en fusiles y armas de tamaño similar que se utilicen con la habilidad Armas a distancia pesadas.

Modelos de ejemplo: Lanzagranadas acoplado modelo Estruendoso de Czerka, lanzagranadas auxiliar XA203 de SoroSuub, lanzagranadas acoplado Víbora de Control de Zonas.
Modificadores básicos: Permite que el arma dispare granadas. Para resolver el ataque se utiliza el perfil de puntuaciones de la granada, pero se dispara con la habilidad Armas a distancia pesadas y tiene alcance medio. También añade la propiedad Aparatosa +1 al arma y aumenta su impedimento en 2 puntos. Cabe señalar que las granadas poseen la propiedad Munición limitada 1, que por tanto se debe aplicar también al lanzagranadas.
Opciones de modificación: 5 modificaciones de propiedad de arma (Munición limitada +1).
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: (R) 2.000 créditos.

LANZALLAMAS ACOPLADO

El Tormenta de Fuego de Czerka es un lanzallamas acoplado pequeño, poco común pero sumamente eficaz, diseñado para proporcionar potencia adicional a un soldado de infantería en distancias cortas. Es ilegal en muchos planetas y está clasificado como arma de terrorismo, por lo que únicamente suelen emplearlas los individuos más crueles o desesperados. Este accesorio sólo se puede instalar en fusiles y armas de tamaño similar.

Modelos de ejemplo: Lanzallamas acoplado Tormenta de Fuego de Czerka, lanzallamas Fuego Solar XR14 de Merr-Sonn, lanzallamas auxiliar Infierno de SoroSuub.
Modificadores básicos: Permite disparar el arma utilizando el siguiente perfil a elección del usuario: (Armas a distancia pesadas; daño 10; crítico 2; corto alcance; Explosión 2, Incendiaria 5). También añade la propiedad Aparatosa +1 al arma.
Opciones de modificación: Ninguna.
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: (R) 3.000 créditos.

LIMADO DE MIRA

Esta modificación es un viejo truco de asesino que consiste simplemente en rebajar la mira frontal de una pistola blástер limándola por completo. Se trata de una modificación muy común en los blásteres de bolsillo además de borrarle el número de serie. Limar la mira frontal del arma permite desenfundarla con mayor rapidez y minimiza el riesgo de que se enganche en la ropa. Por desgracia, aunque esta modificación facilita la ocultación y el desenfundado del arma, también reduce su precisión al perder un punto de referencia con el que apuntar. Esta modificación sólo se puede instalar en armas del tamaño de una pistola. Para hacerla uno mismo se requiere una **tirada Media (◆ ◆) de Mecánica**; el precio indicado es lo que cuesta encargarle a otro la modificación.

Modelos de ejemplo: Ninguno.
Modificadores básicos: Talento innato (Desenfundado rápido), aumenta en 1 la dificultad de las tiradas de combate contra objetivos situados más allá del corto alcance.
Opciones de modificación: 1 modificación para reducir en 1 la dificultad de las tiradas realizadas para ocultar el arma.
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 25 créditos.



MIRA MULTIÓPTICA

La mira multióptica es un artilugio complejo y sofisticado, una maravilla de la moderna tecnología de sensores. Diseñada para el soldado profesional de gustos refinados, cada mira consiste en un voluminoso visor óptico montado sobre el arma y equipado con numerosos sensores: amplificación de luz, termografía, ultrasonidos, emisores de onda milimétrica, captura de vídeo y todas las mejoras ópticas habituales. El dispositivo está conectado a unas gafas mediante un cable reforzado de fibra óptica que transmite las señales visuales directamente al usuario en tiempo real. Esto le permite ver alrededor de esquinas y por encima de obstáculos. Este accesorio se puede instalar en cualquier arma de combate a distancia.

Modelos de ejemplo: Visor de combate modelo 44 de Armamento Galáctico, omnimira XAD de SoroSuub, mira multióptica Contempladora 480.z1 de Merr-Sonn.
Modificadores básicos: Elimina hasta ■ ■ de todas las tiradas realizadas al usar el arma en condiciones de humo, oscuridad y demás circunstancias del entorno que obstruyan la visión.
Opciones de modificación: 2 modificaciones de habilidad (Percepción).
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 2.000 créditos.

MIRA ÓPTICA TELESCÓPICA

Popular entre tiradores de élite y francotiradores, este accesorio consiste en un tubo alargado que se instala en la parte superior del arma, y en cuyo interior hay varias lentes en diversas configuraciones protegidas por un revestimiento antichoque. La mira resultante amplía la imagen para efectuar disparos a largas distancias. Este accesorio puede instalarse en cualquier arma de combate a distancia, a excepción de las armas de un solo uso (como las granadas) y de otras que por lógica no podrían beneficiarse de una mira (como los lanzallamas).

Modelos de ejemplo: Mira telescópica 80Z de Merr-Sonn, visor de precisión modelo 40 de Óptica Zikon.
Modificadores básicos: Reduce en 1 la dificultad de las tiradas de combate a distancia realizadas a alcances largo y extremo.
Opciones de modificación: Ninguna.
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 250 créditos.

MÓDULO DE INDUCCIÓN PARA BLÁSTER

El módulo de inducción es una modificación muy popular entre mercenarios, cazarrecompensas y todo aquél que necesite anotarse un primer impacto decisivo. Este accesorio se puede adaptar a casi cualquier pistola blástер; consiste en una simple mejora del módulo de inducción con un soporte lógico personalizado y un acelerador electromagnético de gran intensidad que permite efectuar disparos más potentes con mayor capacidad de penetración. Por desgracia, este exceso de potencia deteriora el arma, y los blásteres que tienen instalada esta modificación tienden a fallar cada vez más con el uso prolongado. Este accesorio sólo se puede instalar en pistolas blástер que se utilicen con la habilidad Armas a distancia ligeras.

Modelos de ejemplo: Módulo de inducción Martillo X440 de SoroSuub, actuador de blaster pesado de Dolmax, módulo de inducción mejorado 97R de Arakyd.
Modificadores básicos: Aumenta en 1 punto el daño del arma. Añade ■ a todas las tiradas de Armas a distancia ligeras cuando se utiliza esta arma.
Opciones de modificación: 2 modificaciones de +1 al daño, 2 modificaciones de propiedad de arma (Perforante +1).
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 500 créditos.

PERSONALIZACIÓN SUPERIOR DE ARMA

Incluso el arma más simple puede beneficiarse del talento de un artesano. Un armero competente puede modificar un arma siguiendo las especificaciones de su propietario, convirtiendo un utensilio tosco en una herramienta de muerte y destrucción.

Modelos de ejemplo: Ninguno.
Modificadores básicos: Concede al arma la propiedad Superior.
Opciones de modificación: Ninguna.
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 5.000 créditos.

PESO AÑADIDO

A veces la eficacia de las armas diseñadas para golpear a un enemigo hasta matarlo o dejarlo inconsciente puede incrementarse si se añade peso adicional a la superficie de contacto. Esto puede conseguirse utilizando materiales más pesados en su fabricación o simplemente añadiendo herrajes o bandas de metal al extremo con que se golpea. En ciertas armas de pelea se puede reforzar la zona de los nudillos para conseguir un efecto similar. Este accesorio sólo se puede instalar en armas contundentes que se utilicen con las habilidades Pelea o Armas cuerpo a cuerpo.

Modelos de ejemplo: Ninguno.
Modificadores básicos: +1 al daño.
Opciones de modificación: 1 modificación de +1 al daño, 1 modificación de propiedad de arma (Conmocionadora +1).
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: 250 créditos.

PORTAFUSIL

Un portafusil es una correa de cuero o tejido sintético diseñada para facilitar el manejo de armas largas como fusiles blaster y lanzaproyectiles. Se producen en una infinidad de formatos distintos, desde simples correas ajustables para colgarse el arma del hombro hasta arneses y bandoleras de varias piezas fabricadas con materiales especializados que se prestan a toda clase de personalizaciones. Estos accesorios solamente se pueden instalar en las armas que se utilizan con la habilidad Armas a distancia pesadas.

Modelos de ejemplo: Correa de cuero de bantha personalizada, portafusil táctico de tres puntos, portafusil de un punto de desabrochado rápido.
Modificadores básicos: Reduce en 1 la propiedad Aparatosa del arma.
Opciones de modificación: 1 modificación de talento innato (Desenfundado rápido).
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 100 créditos.

TENSOR AUTOMÁTICO PARA BALLESTA

Hay pocas armas en la galaxia tan características de una especie como lo es la ballesta láser wookiee. Su utilización requiere una fuerza física extraordinaria, sobre todo para cargarla y amartillarla antes de cada disparo. Recargar una ballesta láser es un proceso arduo y prolongado, pero los tensores automáticos facilitan la tarea. Esta modificación conlleva una mejora del modelo básico del arma con varios sistemas potenciados y un cargador de munición que permiten disparar, volver a tensar y recargar la ballesta con un solo movimiento rápido. Estos accesorios sólo pueden instalarse en ballestas láser wookiees, y no están a la venta; el dueño del arma debe construirlos superando una **tirada Media (◆◆) de Mecánica** o encargárselos al maestro armero que le fabricó la ballesta.

Modelos de ejemplo: Ninguno.
Modificadores básicos: Elimina la necesidad de llevar a cabo 1 maniobra para recargar la ballesta láser.
Opciones de modificación: 1 modificación de propiedad de arma (Automática).
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: No está a la venta, pero los componentes necesarios cuestan 500 créditos.

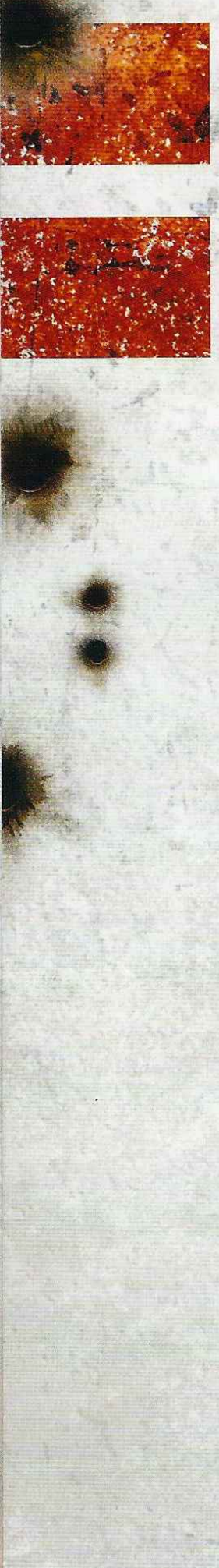
TRÍPODE

Diseñados para utilizarlos con las armas portátiles más pesadas de todas, los trípodes son un accesorio muy corriente en las escuadras equipadas con armamento pesado. Se utilizan en posiciones artilladas fijas como soporte para armas de apoyo pesadas como el blaster pesado de repetición E-Web del ejército imperial, para lo que hacen uso de varias tecnologías diferentes (desde servos hidráulicos retráctiles hasta repulsores miniaturizados de baja potencia) para estabilizar las piezas y poder dispararlas de manera segura. Este accesorio sólo se puede instalar en blásteres de repetición tanto ligeros como pesados, así como en cualquier arma portátil que se utilice con la habilidad Artillería. Para desplegar y montar un trípode es necesario llevar a cabo 2 maniobras de preparación.

Modelos de ejemplo: Trípode 3R para armamento pesado de BlasTech.
Modificadores básicos: Reduce en 3 la propiedad Aparatosa del arma cuando se monta sobre el trípode. Una vez montada, el arma no puede moverse, tan sólo pivotar sobre su eje.
Opciones de modificación: 2 modificaciones de propiedad de arma (Aparatosa –1).
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: 250 créditos.

ACCESORIOS PARA BLINDAJES

Al igual que las armas personales, los blindajes también poseen Ensamblajes y pueden modificarse con tanta facilidad como un blaster o un lanzaproyectiles. Por su diseño, los accesorios de blindajes son de naturaleza más defensiva y suelen consistir en varios revestimientos especiales o sistemas de sellado para proteger del entorno, así como diversos sensores ópticos mejorados y comunicadores integrados.



Como ocurre con las armas, se requiere un cierto grado de sentido común por parte del DJ y de los jugadores en lo referente a la modificación de blindajes. La mayoría solamente disponen de sitio para un sistema ambiental (como protección contra temperaturas extremas) o un tipo de mejora óptica en el casco.

PERSONALIZACIÓN SUPERIOR DE BLINDAJE

Cualquier tipo de blindaje puede beneficiarse de una reconstrucción en manos expertas. Un artesano competente puede añadirle un revestimiento plastoide mejorado o incluso placas de duracero para aumentar el grado de protección del blindaje, reduciendo al mismo tiempo su peso y su volumen. Como es natural, un trabajo tan delicado y meticuloso puede negar posibles modificaciones adicionales de otros aspectos del blindaje.

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.
Modificadores básicos: Concede al blindaje la propiedad Superior.
Opciones de modificación: Ninguna.
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 5.000 créditos.

SELLADO HERMÉTICO

Los blindajes integrales pueden equiparse con cierres herméticos para proteger al usuario del vacío espacial. Esta modificación incorpora al blindaje suficientes tejidos aislantes y suministros de aire para sobrevivir durante no más de 10 minutos de exposición al vacío, y como es lógico también protege contra atmósferas hostiles. Este accesorio solamente se puede instalar en blindajes laminados o de combate.

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.
Modificadores básicos: Permite al usuario ignorar los efectos del vacío y de atmósferas tóxicas durante un máximo de 10 minutos.
Opciones de modificación: Ninguna.
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 1.000 créditos.

SENSORES ÓPTICOS MEJORADOS

Este sistema se instala en el casco para proporcionar al usuario una amplia variedad de sensores especializados de imagen y sonido. Cada sistema viene equipado con un dispositivo de amplificación pasiva de la luz, detectores de rastros térmicos, receptores de ultrasonidos, emisores de onda milimétrica, captura de vídeo y las mejoras ópticas más comunes. Este accesorio se puede instalar en cualquier tipo de blindaje.

Modelos de ejemplo: Sistema de visión mejorada MULTI de BioTech, mejora óptica de amplio espectro de la Corporación Atlas, paquete óptico mejorado Anq-Y de Neuro-Saav.
Modificadores básicos: Elimina hasta ■ ■ de todas las tiradas de Alerta, Percepción y habilidades de combate si se han añadido debido a oscuridad, humo y demás efectos del entorno que dificulten la visión.
Opciones de modificación: 1 modificación de habilidad (Alerta).
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 1.750 créditos.

SISTEMA DE AUMENTO DE FUERZA

Los sistemas de aumento de fuerza pueden convertir un blindaje completo en una auténtica servoarmadura. Incorporan una matriz de miómeros (fibras musculares sintéticas) controlados por impulsos eléctricos y reforzadas mediante nanomecanismos hidráulicos para incrementar la fuerza física del usuario, permitiéndole así levantar pesos mayores y acarrearlos durante más tiempo. Este accesorio solamente se puede instalar en blindajes laminados o armaduras rígidas similares de cuerpo entero.

Modelos de ejemplo: Servomecanismo Xr5 de Autómatas Industriales, potenciador muscular Bruto de BioTech, sistema de aumento de fuerza por miómeros de la Corporación Atlas.
Modificadores básicos: Aumenta en 1 punto la Fortaleza del usuario mientras lleve puesto este blindaje (este aumento no se aplica a la Protección ni al umbral de Heridas).
Opciones de modificación: 2 modificaciones de habilidad (Atletismo), 2 modificaciones de talento innato (Firmeza).
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: 5.500 créditos.

SISTEMA DE CALEFACCIÓN INTERNA

Al igual que las protecciones térmicas, también pueden instalarse protecciones contra el frío en los blindajes para proteger al usuario de temperaturas bajo cero y climas helados. Provisto de pequeños pero eficaces dispositivos calefactores y una doble capa aislante contra el frío, este accesorio permite al usuario sobrevivir en entornos a docenas de grados bajo cero de temperatura ambiente. El tipo de protección más extendido es posiblemente el que incorpora el blindaje laminado especializado de los soldados de las nieves del Imperio. Este accesorio puede instalarse en cualquier blindaje que cubra todo el cuerpo y que se pueda sellar.

Modelos de ejemplo: Mejora de blindaje DL87 Espalda Helada de la Corporación Atlas, sistema de calefacción interna modelo 00 de Min-Dal.
Modificadores básicos: Reduce en 1 la dificultad de las tiradas de Aguante realizadas para resistir los efectos del frío extremo. Elimina hasta ■ ■ añadidos a las tiradas por temperaturas extremadamente bajas.
Opciones de modificación: Ninguna.
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 1.000 créditos.

SISTEMA DE CAMUFLAJE ÓPTICO

Los sistemas de camuflaje óptico son una maravilla de la tecnología de ocultación moderna, populares entre asesinos y tropas de reconocimiento por igual. Utilizan una serie de proyectores visuales fásicos combinados con dispositivos de atenuación de sonidos y pantallas térmicas y radiactivas. El modelo Fantasma de Merr-Sonn puede volver prácticamente invisible al usuario. Los dispositivos de camuflaje óptico permiten al usuario fundirse con el entorno imitando su aspecto (como hacen ciertos animales con capacidades activas de ocultación), y las diversas pantallas radiactivas enmascaran su calor corporal y cualquier radiación electromagnética que puedan emitir sus sensores y aparatos de comunicación. Pero a pesar de su evidente utilidad, estos dispositivos son increíblemente frágiles y su uso está contraindicado en situaciones de combate. Este accesorio se puede instalar en cualquier tipo de blindaje, pero apenas

sirve de nada con blindajes pesados laminados y plastoides, pues son demasiado voluminosos y ruidosos para generar un campo de camuflaje apropiado.

Modelos de ejemplo: Campo de desplazamiento Titilante de BioTech, dispositivo de ocultación Pantalla de Humo de la Corporación Atlas, sistema de camuflaje óptico Fantasma de Merr-Sonn.
Modificadores básicos: Incrementa 2 veces la Capacidad de todas las tiradas de Sigilo realizadas mientras se lleve puesto este blindaje.
Opciones de modificación: 1 modificación de talento innato (Sombra furtiva), 1 modificación de habilidad (Sigilo).
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: 5.500 créditos.

SISTEMA DE PROTECCIÓN TÉRMICA

Empleando sistemas refrigerantes tanto activos como pasivos en conjunción con un ajustado tejido aislante y revestimientos especiales en las placas de blindaje, este accesorio permite al usuario soportar temperaturas peligrosamente elevadas. El aislamiento térmico es a prueba de llamas, roca y acero fundidos, calor intenso e incluso algunas formas de radiación. Este accesorio se puede instalar en cualquier blindaje que cubra todo el cuerpo y pueda sellarse.

Modelos de ejemplo: Difusor de calor modelo 451 de la Corporación Atlas, traje Tizón 3100 de Min-Dal, sistema de protección térmica de Armeros Kaminoanos.
Modificadores básicos: Reduce en 1 la dificultad de las tiradas de Aguante realizadas para resistir los efectos del fuego y el calor extremo. Elimina hasta ■ ■ añadidos a las tiradas por fuego o temperaturas elevadas.
Opciones de modificación: Ninguna.
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 1.000 créditos.

TEJIDO DE CORTOSIS

Aunque no es muy habitual, y de hecho se considera arcaico en los tiempos que corren, algunos fabricantes de blindajes añaden una subcapa de singular tejido de cortosis bajo la superficie de sus equipos de protección. Esto suele reforzar el blindaje contra daños penetrantes, sobre todo los causados por armas de energía, aunque no suele bastar para compensar su elevado precio.

Modelos de ejemplo: Numerosas variedades.
Modificadores básicos: El blindaje adquiere la propiedad Cortosis.
Opciones de modificación: Ninguna.
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: 10.000 créditos.





VI

CONFLICTO Y COMBATE

"¿Un gran guerrero?
La guerra no le hace a uno grandioso."

–Maestro Yoda

La galaxia es un lugar peligroso. La guerra entre el Imperio Galáctico y la Alianza Rebelde ha asolado numerosos sectores. Señores del crimen, piratas, mercenarios y bandidos prosperan en los confines más recónditos y anárquicos, rapiñando a los débiles y también entre ellos mismos. Negocios turbios, reuniones clandestinas y disputas por el poder, no importa lo escaso que sea, son asuntos cotidianos en los márgenes de la sociedad.

En otras palabras, la galaxia es un escenario ideal para toda clase de aventuras.

JUEGO NARRATIVO Y JUEGO ESTRUCTURADO

La mayor parte del juego en **Al Filo del Imperio** transcurre en modalidad narrativa: el DJ expone una situación y los jugadores describen las acciones y reacciones de sus personajes. Sin embargo, el combate precisa una mecánica de juego más estructurada.

El juego narrativo no requiere que el DJ ni los jugadores lleven un cómputo exacto del tiempo que transcurre, y en la mayoría de las situaciones esto es perfectamente aceptable. Por norma general basta con saber que para llevar a cabo una acción se tardan minutos, horas, días o semanas (o cualquier otro lapso de tiempo). El juego narrativo se utiliza a menudo en circunstancias para las que no resulta importante conocer el orden exacto de las acciones de los personajes.

El juego estructurado es, en esencia, un sistema de reglas que desglosa las acciones de un personaje en todo lo que puede realizar de manera razonable en un intervalo de tiempo determinado. También brinda a todos los personajes que participan en la escena una oportunidad para actuar siguiendo un orden establecido. Casi siempre se utiliza para resolver situaciones de combate, aunque el DJ puede optar por emplearlo en otro tipo de situaciones si considera que es conveniente definir las acciones de los personajes en un marco de reglas estricto.



VI

CONFLICTO Y COMBATE

"¿Un gran guerrero?
La guerra no le hace a uno grandioso."

–Maestro Yoda

La galaxia es un lugar peligroso. La guerra entre el Imperio Galáctico y la Alianza Rebelde ha asolado numerosos sectores. Señores del crimen, piratas, mercenarios y bandidos prosperan en los confines más recónditos y anárquicos, rapiñando a los débiles y también entre ellos mismos. Negocios turbios, reuniones clandestinas y disputas por el poder, no importa lo escaso que sea, son asuntos cotidianos en los márgenes de la sociedad.

En otras palabras, la galaxia es un escenario ideal para toda clase de aventuras.

JUEGO NARRATIVO Y JUEGO ESTRUCTURADO

La mayor parte del juego en **Al Filo del Imperio** transcurre en modalidad narrativa: el DJ expone una situación y los jugadores describen las acciones y reacciones de sus personajes. Sin embargo, el combate precisa una mecánica de juego más estructurada.

El juego narrativo no requiere que el DJ ni los jugadores lleven un cómputo exacto del tiempo que transcurre, y en la mayoría de las situaciones esto es perfectamente aceptable. Por norma general basta con saber que para llevar a cabo una acción se tardan minutos, horas, días o semanas (o cualquier otro lapso de tiempo). El juego narrativo se utiliza a menudo en circunstancias para las que no resulta importante conocer el orden exacto de las acciones de los personajes.

El juego estructurado es, en esencia, un sistema de reglas que desglosa las acciones de un personaje en todo lo que puede realizar de manera razonable en un intervalo de tiempo determinado. También brinda a todos los personajes que participan en la escena una oportunidad para actuar siguiendo un orden establecido. Casi siempre se utiliza para resolver situaciones de combate, aunque el DJ puede optar por emplearlo en otro tipo de situaciones si considera que es conveniente definir las acciones de los personajes en un marco de reglas estricto.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO ESTRUCTURADO

Cuando se utiliza la modalidad de juego estructurado, la partida se desglosa en una serie de **asaltos**, cada uno de los cuales está compuesto a su vez por varios **turnos**. Durante un asalto, cada PJ y PNJ dispone de un turno de actuación en el que puede realizar tareas y llevar a cabo diversas acciones.

Cada asalto dura aproximadamente un minuto, aunque su duración exacta es indefinida de manera deliberada. Los jugadores deben tener presente que un asalto dura lo justo para que sus personajes se desplacen a una nueva posición y realicen una acción significativa. También han de recordar que, aunque cada asalto se divide en turnos que se resuelven en orden secuencial, en términos narrativos todo ocurre de forma más o menos simultánea.

Los eventos que se resuelven en la modalidad de juego estructurado (también denominados **encuentros**), como el combate, siguen los pasos que se explican a continuación.

PRIMER PASO: TIRADAS DE INICIATIVA

Al comienzo del primer asalto de un combate, los jugadores y el DJ deben determinar el orden en que se resolverán los turnos de sus personajes. Esto se define como el **orden de iniciativas**.

Para establecer el orden de iniciativas, cada PJ y PNJ debe hacer una **tirada Simple** (–) **de Frialdad** o **de Alerta** (para más información, consulta el recuadro **¿Frialdad o Alerta?**). Una vez efectuadas las tiradas, el DJ anota los resultados individuales y los ordena de mayor a menor cantidad de ✲ obtenidos. En caso de empate, tiene preferencia la tirada que haya sacado más ❨❩. Si el empate persiste, se dará prioridad a los PJ sobre los PNJ. El resultado es el orden de iniciativas.

SEGUNDO PASO: PUESTOS DE INICIATIVA

Con el orden de iniciativas delante, el DJ marca los resultados obtenidos por PJ para distinguirlos de los resultados de los PNJ. Los primeros se convierten en puestos de iniciativa disponibles para los PJ. Los resultados generados por los PNJ pasan a ser puestos de iniciativa para PNJ.

TERCER PASO: TURNOS INDIVIDUALES

Empezando por el primer puesto del orden de iniciativas, los jugadores y el DJ resuelven el turno de un personaje en cada puesto de iniciativa. Si el primer puesto corresponde a los PJ, entonces los jugadores deben ponerse de acuerdo para asignárselo a uno de los PJ que aún no haya actuado en el presente asalto. Ese PJ resuelve entonces su turno.

Si el puesto de iniciativa pertenece a los PNJ, entonces el DJ escoge un PNJ para que ocupe ese puesto (de entre los PNJ que todavía no hayan actuado en el asalto). Ese PNJ resuelve entonces su turno.

CUARTO PASO: FIN DEL ASALTO

Cuando todos los PJ y PNJ han resuelto sus respectivos turnos, el asalto toca a su fin. En este momento pueden expirar ciertos efectos que duran "hasta el final del asalto". El DJ también debe determinar si el encuentro requiere de varios asaltos adicionales, o si por el contrario ya ha concluido. En caso de seguir, se repite el mismo procedimiento empezando desde el tercer paso y utilizando el mismo orden de iniciativas generado durante el primer paso. Si la acción ha terminado y el encuentro ha finalizado, se procede con el quinto paso.



¿FRIALDAD O ALERTA?

Hay dos habilidades distintas en **Al Filo del Imperio** que se usan para determinar la iniciativa: Frialdad y Alerta. Cada una se utiliza en distintas situaciones.

Los personajes deberían determinar su iniciativa empleando la Frialdad cuando están sobre aviso y listos para el combate (o para la acción que requiera la modalidad de juego estructurado). Por ejemplo, para saber quién desenfunda primero en un duelo o tender una emboscada a un enemigo desprevenido deben hacerse tiradas de Frialdad, ya que esta habilidad representa la capacidad de un personaje para mantener la serenidad, paciencia y concentración en la tarea que le ocupa.

La iniciativa se determina con tiradas de Alerta cuando el combate (o la situación que requiere el uso del juego estructurado) comienza de forma inesperada. Por ejemplo, dos enemigos que se dan de bruces al girar una esquina deben hacer tiradas de Alerta para hallar sus puestos de iniciativa. De igual modo, un personaje que cae en una emboscada también debe utilizar la Alerta para determinar su iniciativa; si consigue una tirada lo bastante buena como para reaccionar antes que el atacante, su perspicacia le ha permitido detectar la emboscada en el último instante.

Es importante señalar que cada personaje puede usar una habilidad distinta para determinar la iniciativa en un mismo combate, dependiendo de cuáles sean sus circunstancias concretas. Además, si el DJ y los jugadores no tienen claro cuál de estas dos habilidades debe aplicarse, se recomienda que utilicen la Alerta por defecto.

QUINTO PASO: FIN DEL ENCUENTRO

Si la situación se ha resuelto de un modo u otro, el DJ pone fin al encuentro. Llegado este momento, se restablecen todas las aptitudes especiales de personajes que solamente se pueden usar "una vez por encuentro" y expira el efecto de todas las que duran "hasta el final del encuentro". Cada PJ dispone también de una oportunidad para recobrar el aliento y recuperar Tensión, además de tomar las medidas necesarias para curar a los personajes que hayan quedado incapacitados.

EL TURNO

Cada personaje (sea PJ o PNJ) recibe un turno de actuación en cada asalto. Durante este turno, el personaje puede emprender ciertas actividades como desplazarse, utilizar sus habilidades e incluso atacar a otros personajes. Las actividades que el personaje decide realizar durante su turno se dividen en tres categorías posibles: actividades menores, maniobras y acciones.

ACTIVIDADES MENORES

Las actividades menores son acciones triviales que requieren un tiempo y esfuerzo mínimos, como soltar lo que se lleva en la mano o hablar con otro personaje. No existe un límite estricto al número de actividades menores que puede realizar un personaje durante su turno, aunque el DJ puede vetar el abuso o, si alguna le parece demasiado compleja, considerarla una maniobra. Algunas actividades menores son:

- Hablar con otro personaje.
- Dejar caer un objeto que se tiene en las manos.
- Soltar a alguien al que se está sujetando.
- Movimientos simples como cambiar de postura, asomar la cabeza por una esquina o mirar detrás de alguien.

MANIOBRAS

Las maniobras son actividades que no resultan lo bastante complejas como para precisar una tirada de habilidad, pero que aun así requieren cierto tiempo y esfuerzo. Un personaje puede llevar a cabo 1 maniobra en su turno, y determinadas circunstancias pueden permitirle realizar una segunda maniobra (ver más adelante). Algunos ejemplos de maniobras son los siguientes:

- Apuntar con un arma.
- Acercarse o alejarse 1 intervalo de alcance de un enemigo (para saber más sobre los intervalos de alcance, consulta la página 207).
- Abrir una puerta.
- Arrojarse tras un parapeto para cubrirse.
- Ponerse en pie.

ACCIONES

Las acciones son actividades cruciales para la consecución de los objetivos de un personaje. Normalmente cada personaje sólo puede realizar 1 acción en su turno, y lo más probable es

COMBATES ESPECTACULARES

Las reglas de **Al Filo del Imperio** tratan de capturar la emoción y el dinamismo propios del universo de *Star Wars*. Los combates son frecuentes, derrochan emoción y están diseñados para que los PJ puedan lucir sus talentos y aptitudes.

El exclusivo sistema de dados de **Al Filo del Imperio** sirve como fuerza impulsora para la naturaleza narrativa del juego. Una sola tirada de ataque genera tantas opciones (algunas buenas, otras malas) que el DJ dispone de información más que suficiente para convertir un combate en algo más que un mero intercambio de golpes y heridas. Al mismo tiempo, se anima a los jugadores a que aporten sus propios detalles de interés antes de efectuar una tirada de ataque para proporcionar al DJ una base desde la que describir las consecuencias. El combate se ha optimizado para que el ritmo de juego no se estanque con un exceso de decisiones tácticas; con describir las acciones de los personajes y realizar las tiradas pertinentes basta para visualizar la violencia.

que sea su actividad más importante durante el mismo. Casi todas las acciones se resuelven haciendo una tirada de habilidad, aunque ciertas aptitudes de personaje pueden requerir el uso de una acción para activar su efecto. A continuación se ofrecen algunos ejemplos de acciones típicas:

- Piratear una computadora.
- Abrir una puerta cerrada con llave.
- Disparar un arma.
- Golpear o forcejear con un oponente.
- Impartir una serie de órdenes a unos aliados.
- Administrar primeros auxilios a un aliado.
- Deslizarse sigilosamente tras un enemigo alerta.
- Escalar un acantilado.

De todas estas opciones, la más habitual durante un combate es posiblemente la de atacar a un oponente. Para ello hay que efectuar una tirada de habilidad, que a veces se denomina **tirada de combate** o sencillamente **ataque**, para abreviar.

MANIOBRAS

En **Al Filo del Imperio** se utiliza un método abstracto para describir el combate; por esta razón el movimiento también se define a grandes rasgos. Con frecuencia los PJ no sólo se limitan a disparar sus blásteres en combate; también buscarán en sus mochilas un inyector de estimulantes para curar a un camarada herido, piratearán una computadora para abrir una puerta blindada o treparán por un muro para aventajar a sus enemigos.

Hay tareas que no requieren una tirada. Dichas tareas se conocen con el nombre de maniobras, y engloban una amplia variedad de actos que cualquier personaje puede realizar. Requieren una cierta inversión de tiempo y esfuerzo por su parte, pero son lo bastante sencillas como para descartar el fracaso. Técnicamente, los personajes llevan a cabo maniobras durante la modalidad de juego narrativo y también en los encuentros. Sin embargo, las maniobras se encuadran y definen dentro de los encuentros porque los personajes se ven más constreñidos en tiempo y esfuerzo por el ritmo frenético del conflicto.

LÍMITE DE MANIOBRAS

Un personaje puede llevar a cabo 1 maniobra gratuita en su turno. También puede realizar una segunda maniobra sufriendo voluntariamente 2 puntos de Tensión. A veces también es posible efectuar una segunda maniobra superando previamente una tirada de habilidad o por otros medios que se describen donde corresponda. Sin embargo, sea cual sea el motivo, **un mismo personaje no puede efectuar más de 2 maniobras en su turno**.

MANIOBRAS FUERA DE TURNO

En ciertos casos, un personaje puede llevar a cabo una maniobra incluso aunque no sea su turno. Si un soldado de asalto obtiene un resultado malísimo en una tirada de Sigilo para tender una emboscada a un personaje, el DJ puede interpretar sus numerosos Fallos como una pifia tan escandalosa que su objetivo puede realizar inmediatamente una maniobra aunque sea el turno del soldado.

Toda maniobra adicional que recibe un personaje fuera de su turno ignora el límite de 2 maniobras por turno (concretamente porque tiene lugar fuera del mismo). Estas maniobras adicionales suelen obtenerse por dictamen del DJ, por lo que no existe un límite específico al número de maniobras que se pueden conceder de este modo. Sin embargo, se recomienda al DJ que no permita más de 1 ó 2 maniobras fuera de turno a cada personaje en circunstancias excepcionales.

TIPOS DE MANIOBRAS

Lo que sigue es una lista de las maniobras más comunes que los personajes realizan durante un combate. Cabe señalar que no se trata de una lista exhaustiva. El propósito de las maniobras radica en su utilidad para representar cualquier actividad relativamente sencilla que suponga un mínimo de tiempo y esfuerzo. Aunque estas maniobras son de carácter general para cubrir todas las opciones posibles, si a un jugador se le ocurre algo que no figure en la lista y quiere que su personaje lo intente, no tiene por qué descartarlo. En vez de eso, debe explicar lo que pretende conseguir al DJ, quien a su vez decidirá si es posible lograrlo de manera realista con una sola maniobra.

Algunas actividades pueden requerir múltiples maniobras para completarse. Por norma general estas maniobras deben llevarse a cabo todas seguidas, sin verse interrumpidas por otras maniobras o acciones del personaje, para poder completarlas con éxito.

APUNTAR

En combate, un personaje puede utilizar esta maniobra para asestar un arma o preparar un golpe antes de atacar, lo que añade una bonificación a su próxima tirada de combate. Un personaje sólo obtiene los beneficios de apuntar si permanece en su posición actual y no realiza ninguna otra maniobra ni acción antes de su siguiente tirada de combate. Si recibe más daño del que absorbe su Protección, también pierde los beneficios otorgados por esta maniobra.

MANIOBRAS PERSONALES Y MANIOBRAS DE ASTRONAVES

Esta sección trata principalmente de las maniobras que se realizan a nivel personal, es decir, del desplazamiento y las actividades de personajes individuales. Las astronaves también efectúan maniobras que representan su movilidad, evasión y movimientos especiales. Para diferenciar entre ambos tipos de maniobras, el uso convencional del término se aplica a las maniobras de escala personal. Las maniobras de astronaves se identifican mediante el uso expreso de la palabra "astronave" para facilitar su referencia. Si quieres saber más sobre las maniobras de astronaves, consulta el **Capítulo VII: Naves espaciales y vehículos**.

Apuntar concede al personaje una de las dos bonificaciones siguientes:

- Añadir ▢ a la siguiente tirada de combate. Si el personaje dedica 2 maniobras seguidas a apuntar, puede añadir ▢▢ a su próxima tirada de combate.
- Golpear un objeto específico que lleve encima el objetivo, o bien una parte concreta de su cuerpo. Esto puede servirle para tratar de obligarlo a soltar un arma o inutilizarle una extremidad. Si el personaje emplea 1 maniobra para apuntar con este fin, debe añadir ■■ a su próxima tirada de combate. Si dedica 2 maniobras seguidas, esta penalización se reduce a ■.

INTERACTUAR CON EL ENTORNO

En ocasiones no basta con una sola maniobra para que un personaje interactúe con su entorno. Esta categoría abarca una gran variedad de interacciones posibles, como abrir una compuerta, cubrirse tras un muro bajo, pulsar un botón concreto en un panel de control o recoger un blíster del suelo. A continuación se enumeran algunos ejemplos concretos de interacciones con el entorno.

- **Mover un objeto de gran tamaño**. Volcar una mesa, derribar un tonel para frenar a un perseguidor o levantar en peso una caja son actividades que deben realizarse con una maniobra.
- **Abrir o cerrar una puerta**. Tanto si se trata de una compuerta electrónica como si es una puerta primitiva con pestillo y bisagras, para abrirla o cerrarla es preciso llevar a cabo una maniobra.
- **Ponerse a cubierto.** Ocultarse tras la jamba de una puerta, agacharse tras una caja o parapetarse tras un tronco caído asomando únicamente la cabeza; todas estas maniobras aumentan en 1 punto la Defensa del personaje contra ataques a distancia (algunas coberturas particularmente sólidas pueden conceder más puntos de Defensa contra disparos). Se requiere una maniobra para cubrirse, pero una vez a cubierto el personaje conserva la bonificación a la Defensa a menos que abandone su parapeto o se produzca un cambio en la situación que le impida seguir beneficiándose de él.

MANIPULAR EL EQUIPO

La manipulación de objetos del equipo se realiza utilizando esta maniobra, que puede consistir en lo siguiente.

- **Desenfundar, enfundar, preparar o cargar un arma.** Esta maniobra engloba la manipulación básica de la mayoría de las armas, como desenvainar un vibrocuchillo, recargar un fusil blíster con una nueva célula de energía (siempre y cuando el personaje disponga de munición, como se explica en la página 184) o sacar y cebar un detonador térmico para su uso.
- **Sacar algo de un contenedor o guardarlo en su interior.** Un personaje puede llevar a cabo esta maniobra para extraer un objeto de una cartuchera, mochila, bolsa, bandolera o cualquier otro contenedor al que tenga acceso, o bien para introducir un objeto en él.

MONTAR O DESMONTAR

Para montar o desmontar un animal domesticado, como un dewback o un tauntaun adiestrados, se requiere una maniobra. Si se trata de un animal **no adiestrado**, se debe realizar una **tirada Media (◆◆) de Supervivencia** para montarlo, aunque la dificultad puede variar en función del temperamento de la bestia. Esta maniobra también sirve para subir a un deslizador, meterse en una carlinga u ocupar de algún modo un vehículo para pilotarlo o un puesto de artillería para abrir fuego.

MOVERSE

Esta maniobra permite al personaje desplazarse por su entorno inmediato. Las reglas contemplan varios tipos distintos de movimientos. Siempre que un personaje se mueve, debe hacerlo de una de las siguientes formas.

- **Cambiar intervalo de alcance.** Al realizar esta maniobra, el personaje puede desplazarse entre alcances corto y medio en relación a otra persona u objeto. También puede desplazarse entre los alcances medio y largo, o incluso entre largo y extremo, pero para ambos tipos de movimiento se requieren 2 maniobras. Para cubrir largas distancias no es preciso efectuar múltiples maniobras en un mismo turno, aunque el personaje no se considera situado en el nuevo intervalo de alcance hasta haber realizado todas las maniobras requeridas. Para saber más sobre la determinación del alcance, consulta la sección **Intervalos de alcance** (página 207).
- **Iniciar o abandonar una interacción con un enemigo.** Si el personaje ya tiene un objetivo a corto alcance o más cerca, puede efectuar una maniobra para trabarse con él en una interacción. Si ya está trabado con un oponente y desea apartarse, debe realizar esta maniobra para poder desplazarse a otro lugar.





bre el combate con pistolas, Armas a distancia pesadas sirve para usar fusiles y demás armas largas de proyectiles, Armas cuerpo a cuerpo se aplica al combate con armas como cuchillos y vibrohachas, la Artillería se utiliza para manejar armamento pesado de dotación y la Pelea atañe al combate cuerpo a cuerpo sin armas.

Lo principal y fundamental que se debe tener en cuenta es que una tirada de combate sigue siendo una tirada de habilidad, y como tal se resuelve aplicando todas las reglas y procedimientos de dichas tiradas, incluidos los pasos necesarios para formar la reserva de dados. Sin embargo, en una tirada de combate hay también varios pasos adicionales que se describen a continuación.

1. DECLARAR ATAQUE Y SELECCIONAR OBJETIVOS

El personaje decide efectuar un ataque. Elige la habilidad que va a usar para atacar, y si requiere el uso de un arma, también declara qué arma utilizará. A continuación designa al objetivo del ataque.

2. FORMAR LA RESERVA DE DADOS

El jugador crea una reserva de dados tomando como referencia la habilidad de su PJ, su característica y los talentos y aptitudes especiales que sean aplicables. Ciertas condiciones, como el efecto de una herida crítica o una circunstancia del entorno, también pueden aportar dados a la reserva. Para más información sobre la creación de una reserva de dados, consulta la página 18.

La dificultad de una tirada de combate depende de si el ataque es a distancia (con las habilidades Armas a distancia ligeras, Armas a distancia pesadas y Artillería) o cuerpo a cuerpo (con las habilidades Pelea y Armas cuerpo a cuerpo). La dificultad de los ataques cuerpo a cuerpo es siempre **Media (◆ ◆)**. La dificultad de los ataques de proyectiles depende de la distancia que separa al objetivo del personaje activo; en otras palabras, del intervalo de alcance ocupado por el objetivo. La **Tabla 6–1: Dificultad de los ataques a distancia** recoge los niveles de dificultad asociados a cada intervalo de alcance. Para saber más sobre estos intervalos, consulta la página 207.

3. INTERPRETAR LA TIRADA E INFLIGIR DAÑO

El jugador tira los dados de su reserva e interpreta los resultados. Como en cualquier tirada de habilidad, los dados deben arrojar más ✲ que ▼ para que el ataque tenga éxito.

En una tirada de combate, después de determinar si el ataque ha alcanzado al objetivo, cada ✲ no anulado añade +1 al daño causado. Si el ataque afecta a varios objetivos, este daño adicional se aplica a cada uno por separado.

4. RESOLVER Y

Igual que con las tiradas de habilidad, el personaje activo puede gastar y para añadir circunstancias favorables a una tirada de combate. No obstante, así como las reglas por las que se rigen los encuentros son ciertamente más estrictas que las relativas al juego narrativo, algunas de las opciones que gobiernan el gasto de y están definidas con mayor claridad. En un encuentro, el jugador que controla al personaje activo decide cómo gastará su personaje sus y , a menos que el DJ tenga una razón concreta para decidirlo por él.

El principal y más destacado uso para los y obtenidos en un ataque consiste en causar una herida crítica o aplicar los efectos de una propiedad activa del arma utilizada. Tal y como se describe en las páginas 158 y 216, cada arma posee un valor de crítico que se representa mediante un número. El usuario puede gastar esa cantidad de para causar 1 herida crítica al objetivo, además del daño y los efectos normales del ataque. Cabe señalar que sólo se puede causar una herida crítica si el ataque ha tenido éxito y se ha infligido daño por encima de la Protección del objetivo. Para saber más sobre las heridas críticas, consulta la página 216.

Las propiedades de un arma son aptitudes y efectos especiales que solamente se aplican cuando se utiliza dicha arma. Pueden ser de dos formas: activas o pasivas. Las propiedades activas requieren que el usuario gaste una determinada cantidad de para activar su efecto. Normalmente basta con , aunque para algunas puede necesitarse mayor o menor cantidad. Las propiedades pueden afectar de diversas maneras a un objetivo, y a menos que se especifique lo contrario, sus efectos siempre se añaden a los demás efectos, heridas críticas y daños causados por el arma.

Además de contar siempre como ✲ adicionales, también se pueden gastar para activar estas propiedades. Un puede utilizarse para infligir 1 herida crítica (sea cual sea el valor de crítico del arma empleada). También se puede gastar un para activar una propiedad del arma sin importar el número de que se requiera normalmente para ello.

TABLA 6-1: DIFICULTAD DE LOS ATAQUES A DISTANCIA

Alcance	Dificultad
Interacción	**Fácil (◆)** más modificadores según el arma usada (ver página 210).
Corto	**Fácil (◆)**
Medio	**Media (◆◆)**
Largo	**Difícil (◆◆◆)**
Extremo	**Desalentadora (◆◆◆◆)**

Pero también existen otras formas de gastar ⓐ y ⓣ. En la **Tabla 6–2: Gasto de ⓐ y ⓣ en combate** (página 206) se enumeran las más habituales. Cabe destacar que éstas no son las únicas opciones disponibles. Como siempre, los jugadores y el DJ pueden idear otras formas de gastar ⓐ y ⓣ en función de las circunstancias específicas del encuentro. Cualquier opción es viable si los jugadores y el DJ convienen en que lo sea.

5. RESOLVER ⓒ Y ⓓ

Del mismo modo que el jugador activo decide cómo gastar las ⓐ y ⓣ obtenidos en la tirada de combate de su personaje, a continuación el DJ determina el uso de los ⓒ y ⓓ generados. El procedimiento por defecto es que el DJ decida cuántos ⓒ y ⓓ gastar, aunque en algunos casos (como en las tiradas que hacen los PNJ) puede dejar esta decisión en manos de los jugadores.

A diferencia de los símbolos ⓐ y ⓣ, la mayoría de las armas carecen de opciones específicas para el uso de ⓒ y ⓓ, aunque no siempre es así. Ciertas armas especialmente volátiles o peligrosas sí contemplan estos resultados, en cuyo caso las opciones se explican en la descripción del arma. Pero hay opciones específicas para el gasto de ⓒ y ⓓ en un encuentro, y las más habituales se enumeran en la **Tabla 6–3: Gasto de ⓒ y ⓓ en combate** (página 207). Aunque, al igual que ocurre con ⓐ y con ⓣ, es preciso recordar que no son los únicos usos posibles. Como siempre, el DJ puede idear otras formas de gastar ⓒ y ⓓ en función de las circunstancias específicas del encuentro. Cualquier opción es viable si los jugadores y el DJ convienen en que lo sea.

6. REDUCIR DAÑO, APLICAR HERIDAS Y RESOLVER HERIDAS CRÍTICAS

Cuando un personaje sufre daño, su valor de Protección se resta del daño recibido. Si esta reducción no anula todo el daño recibido, recibe el resto como Heridas. Si el resultado neto es 0 o un valor negativo, el personaje no sufre ninguna Herida. En caso de recibir daño de múltiples impactos causados por un ataque, el valor de Protección se sustrae de cada impacto por separado. Para saber más sobre el daño y las Heridas, véase la sección **Heridas, Tensión y estado de salud** en la página 215.

ATAQUES CUERPO A CUERPO Y A DISTANCIA

Los **ataques cuerpo a cuerpo** y los **ataques a distancia** son dos clases diferentes de **ataques**, por lo que también requieren dos tipos distintos de **tiradas de combate**. Un ataque a distancia se efectúa con un arma de proyectiles de algún tipo, y lo más seguro es que se utilicen las habilidades Armas a distancia ligeras, Armas a distancia pesadas o Artillería. Un ataque cuerpo a cuerpo es el que se realiza en combate a distancias cortas empuñando un arma diseñada para golpear, y con toda probabilidad usará las habilidades Pelea o Armas cuerpo a cuerpo.

EJEMPLO: APLICACIÓN DE LA PROTECCIÓN

Lowhhrick lleva puesto un blindaje acolchado, que sumado a su Fortaleza natural le proporciona un valor total de Protección de 6. El disparo de una pistola bláster le inflige 9 puntos de daño. Su Protección absorbe 6 de estos puntos, por lo que el mercenario wookiee sufre 3 Heridas.

Más adelante, Lowhhrick es atacado con un cuchillo. El ataque tiene éxito, pero sólo le inflige 5 puntos de daño. Su Protección 6 absorbe la cuchillada y el wookiee no sufre ninguna Herida.

Un ataque también puede causar una herida crítica, sea porque se ha activado el efecto crítico del arma o porque las Heridas acumuladas por el objetivo exceden su umbral de Heridas. Para saber más sobre los ataques críticos, consulta el paso **4. Resolver ⓐ y ⓣ**.

Cuando se inflige una herida crítica, el atacante tira 1d100 en la **Tabla 6–10: Heridas críticas** (página 217). El resultado de esta tirada indica el tipo de herida crítica que debe aplicarse al objetivo.

Algunas armas y talentos modifican el resultado de esta tirada, pudiendo aumentar o disminuir la gravedad de la herida crítica. Si en un ataque se generan suficientes ⓐ como para activar más de un efecto crítico, el personaje hace una sola tirada de 1d100 y suma +10 al resultado por cada vez adicional que se haya activado el efecto crítico.

DEFENSA

La Defensa, o más concretamente la **puntuación de Defensa**, es uno de los factores que determinan la dificultad de efectuar un ataque con éxito durante el combate. La Defensa representa las capacidades de los escudos, el blindaje y demás sistemas defensivos para desviar golpes o absorber impactos para atenuar los daños que causan.

La puntuación de Defensa suele obtenerse mediante el uso de escudos, por lo que habitualmente es un atributo reservado para vehículos y astronaves.

Sin embargo, un personaje puede obtener una puntuación de Defensa mediante talentos que mejoren su aptitud para eludir o resistir golpes, usando blindajes diseñados para desviar y detener disparos, o empleando costosos generadores de escudo personales.

Un personaje añade tantos ■ como su puntuación de Defensa a todas las tiradas de combate realizadas contra él.

DEFENSA CUERPO A CUERPO Y A DISTANCIA

La puntuación de Defensa de un personaje puede clasificarse como uno de estos tres tipos: Defensa general, Defensa contra ataques cuerpo a cuerpo y Defensa contra ataques a distancia. La puntuación general de Defensa se aplica a todas las tiradas de combate realizadas contra el personaje. La Defensa en cuerpo a cuerpo solamente funciona contra las tiradas de combate que utilicen las habilidades Pelea y Armas cuerpo a cuerpo. Por último, la Defensa a distancia sólo puede usarse contra tiradas de combate efectuadas con las habilidades Armas a distancia ligeras, Armas a distancia pesadas y Artillería.

La Defensa proporcionada por múltiples factores no es acumulativa. En vez de eso, el personaje siempre utilizará la puntuación más alta de Defensa de todas las que tenga disponibles. Si por ejemplo tiene una Defensa de 1 contra todos los ataques, pero de 2 contra ataques cuerpo a cuerpo, entonces aplicará la Defensa 2 a todas las tiradas de combate cuerpo a cuerpo realizadas contra él.

TABLA 6-2: GASTO DE ⟲ Y ⊕ EN COMBATE

Coste	Resultados posibles
⟲ o bien ⊕	Recuperar 1 de Tensión (esta opción puede escogerse más de una vez). Añadir □ a la próxima tirada de un aliado del personaje activo. Advertir un detalle importante en el conflicto actual, como el panel de control de una compuerta o el punto débil de un deslizador de asalto. Infligir una herida crítica si se realiza un ataque con éxito y el daño causado supera la Protección del objetivo (el coste en ⟲ puede variar). Activar una propiedad de un arma (el coste en ⟲ puede variar).
⟲ ⟲ o bien ⊕	Realizar una maniobra gratuita inmediatamente, siempre que no se hayan llevado a cabo las 2 maniobras máximas para el turno. Añadir ■ a la próxima tirada del personaje objetivo. Añadir □ a la próxima tirada de cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo).
⟲ ⟲ ⟲ o bien ⊕	Anular las bonificaciones defensivas del enemigo objetivo (como la proporcionada por cobertura, equipo o la maniobra de ponerse en guardia) hasta el final del presente asalto. Ignorar penalizaciones causadas por efectos del entorno como condiciones climáticas adversas, gravedad cero y demás impedimentos similares hasta el final del siguiente turno del personaje activo. Cuando se inflige daño a un objetivo, en vez de causarle Heridas o Tensión el ataque puede inutilizar al oponente o un artículo de su equipo (un disparo bien colocado podría causarle una cojera temporal o hacer que se le cayese el blíster). El efecto concreto debe acordarse entre el jugador y el DJ, quien tiene siempre la última palabra (aunque la tabla de heridas críticas puede servir de inspiración), pero el efecto ha de ser temporal y moderado. Obtener +1 de Defensa contra ataques cuerpo a cuerpo o a distancia hasta el final del siguiente turno del personaje activo. Obligar al objetivo a soltar el arma que empuña.
⊕	Incrementar la Dificultad de la próxima tirada del personaje objetivo. Incrementar la próxima tirada de cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo). Hacer algo vital para invertir las tornas del combate, como disparar a los controles de una compuerta cercana para cerrarla.
⊕ ⊕	Al infligir daño a un objetivo, el ataque destruye un objeto que está usando; por ejemplo, podría reventar su blíster o freír un generador de escudo personal.

TABLA 6-3: GASTO DE ⚙ Y ▽ EN COMBATE

Coste	Resultados posibles
⚙ o bien ▽	El personaje activo sufre 1 de Tensión (esta opción puede escogerse más de una vez). El personaje activo pierde los beneficios de una maniobra anterior (como la defensa proporcionada por cobertura o por haberse puesto en guardia) hasta que vuelva a llevar a cabo esa maniobra.
⚙ ⚙ o bien ▽	Un oponente puede realizar inmediatamente una maniobra gratuita como respuesta a la tirada del personaje activo. Añadir ■ a la próxima tirada del personaje objetivo. El personaje activo o un aliado suyo añade ■ a su próxima acción.
⚙ ⚙ ⚙ o bien ▽	El personaje activo tropieza y cae al suelo. El personaje activo otorga a su enemigo una ventaja considerable para el encuentro actual (por ejemplo, destruye accidentalmente los controles del puente de mando de la nave que pretendía utilizar para escapar).
▽	El arma a distancia del personaje activo se queda sin munición y no puede utilizarse durante el resto del encuentro. Incrementar la Dificultad de la próxima tirada de un personaje aliado (incluido el personaje activo). La herramienta o arma cuerpo a cuerpo que está usando el personaje resulta dañada (ver página 159).

PROTECCIÓN

El valor de Protección de un personaje lo resguarda contra posibles heridas. La mayoría de las criaturas y personajes tienen un valor básico de Protección igual a su puntuación en Fortaleza. Casi todos los blindajes y otros métodos de defensa proporcionan puntos de Protección adicionales (ver **Capítulo V: Equipo**).

Cuando un personaje recibe daño a causa de un ataque (entendiendo como tal toda acción para la que se haya hecho una tirada de habilidad de combate) o de cualquier otra fuente de daño físico (por ejemplo, ser arrollado por un deslizador o alcanzado por una roca desprendida), puede sustraer su puntuación de Protección del daño sufrido. Tras calcular la suma total de daño infligido, se resta la Protección del personaje de ese total. El resultado es el número de Heridas que sufre el personaje. Si la Protección reduce el daño a 0 o a un número negativo, entonces el personaje no sufre ningún daño (y por tanto ninguna Herida). Si el personaje recibe múltiples impactos en un solo ataque (de un arma con fuego automático, por ejemplo), se aplica su Protección a cada impacto por separado.

La Protección proporcionada por distintos factores es acumulativa; así, al llevar puesto un blindaje de asalto pesado y tener un implante de blindaje subcutáneo se sumarían ambas puntuaciones de Protección. Sin embargo, las aplicaciones múltiples de un mismo tipo de Protección no se acumulan; es decir, un personaje no puede ponerse tres blindajes de asalto pesados para beneficiarse de sus puntuaciones de Protección combinadas.

La Protección no reduce la Tensión sufrida, salvo en situaciones muy específicas (por ejemplo, la causada por armas que poseen la propiedad Daño de aturdimiento).

INTERVALOS DE ALCANCE

Las reglas de **Al Filo del Imperio** utilizan términos genéricos para describir alcances y distancias. En vez de centrar la atención de los jugadores en una cuadrícula y tener que contar casillas, en **Al filo del Imperio** se emplea un método más abstracto para representar posiciones, distancias y alcances, permitiendo así que los jugadores se concentren en la acción y la aventura.

La separación que hay entre dos puntos (personas, objetos o enemigos) se define mediante categorías amplias denominadas intervalos de alcance. Estos intervalos se emplean para determinar el alcance de un ataque a distancia, lo lejos que están dos personas entre sí, el esfuerzo necesario para desplazarse de un lugar a otro y muchos otros aspectos. Los intervalos de alcance más habituales son corto, medio, largo y extremo. Existe otra posición relativa denominada interacción, cuyo uso se reserva para los personajes que prácticamente pueden tocarse.

LOS CINCO INTERVALOS DE ALCANCE

Para simplificar el juego, las distancias en **Al Filo del Imperio** se dividen en cinco intervalos distintos, desde la interacción hasta el alcance extremo. Como siempre, el DJ tiene la última palabra en lo que respecta a la distancia que separa a atacantes de objetivos.

Con la interacción y los intervalos de alcance, el DJ goza de total libertad para describir la situación de manera dinámica y presentar la escena sin tener que preocuparse por las distancias relativas. No se requieren mediciones precisas: lo más importante son los detalles y la aventura, evocar una imagen vívida para los jugadores al tiempo que el DJ puede proporcionar la información mecánica necesaria para que los jugadores puedan utilizar sus acciones y trazar una estrategia.

POSICIONES RELATIVAS

A causa del modo narrativo y abstracto en que se miden las distancias, tanto los jugadores como el DJ deben saber cómo determinar las posiciones relativas de dos o más objetivos. Una vez comenzado el combate, el DJ ha de anunciar a cada jugador su posición exacta respecto a sus enemigos; a partir de aquí es responsabilidad del jugador conocer en todo momento el alcance que lo separa de esos enemigos a medida que se desenvuelve el combate.

Por ejemplo, durante un enfrentamiento en el interior de un hangar enorme, los PJ se ven sorprendidos por cuatro soldados de asalto imperiales (dos por cada flanco) que aparecen a alcance medio. Durante sus respectivos turnos, los PJ se separan para responder al ataque. Dos de ellos se aproximan a un grupo de soldados, situándose a corto alcance, y los otros dos se enfrentan al segundo grupo de soldados. Ambos grupos de PJ se encuentran ahora a corto alcance de sus objetivos específicos, pero a alcance medio del otro grupo de soldados.

La diferencia de alcances entre la escala personal y la planetaria debe tomarse en consideración por separado. A escala planetaria, si dos astronaves se atacan a corto alcance no significa que a escala personal se encuentren también a corto alcance; las distancias que se manejan a esa escala sobrepasan con mucho el alcance extremo de la escala personal, incluso para las armas a distancia pesadas. Del mismo modo, se considera que dos naves atracadas en un puerto se hallan a distancia de interacción a escala planetaria, pero si se produjese un tiroteo en la superficie de cada nave, se usarían los intervalos de alcance de la escala personal, lo que significa que los personajes implicados podrían hallarse a largo alcance o incluso a alcance extremo unos de otros.

INTERACCIÓN

Dos personajes trabados en una interacción se encuentran a una distancia mínima. Un soldado debe entablar una interacción con su objetivo para poder golpearle con su vibrofilo. Una interacción es toda situación en la que hay dos o más personajes a una distancia mutua de interacción.

La interacción también se utiliza para indicar que una persona está lo bastante cerca de un objeto para poder usarlo. Por ejemplo, un personaje debe estar a distancia de interacción de un terminal de seguridad si quiere piratearlo. Un piloto debe acercarse a una astronave hasta distancia de interacción si quiere subir a bordo. Un cazarrecompensas debe iniciar una interacción con un árbol para poder cubrirse tras él mientras acecha a su presa. La interacción sólo indica que dos cosas están lo bastante cerca como para interactuar directamente entre sí.

El mejor modo de entender la interacción es como una subcategoría del corto alcance. Obviamente se puede estar un poco más alejado si uno se encuentra a corto alcance en lugar de a distancia de interacción; pero esta distancia es relativamente pequeña. Así, llevar a cabo una maniobra para acercarse a alguien e iniciar una interacción no es sólo una cuestión de desplazamiento físico, sino que también implica un movimiento cauteloso para entrar o salir de una refriega sin exponerse a ataques de oportunidad (o el acto de abrir un dispositivo y estudiarlo detenidamente antes de manipularlo).

CORTO ALCANCE

El corto alcance equivale a varios metros de separación entre los objetivos. Muchas armas arrojadizas y armas de fuego cortas son más precisas a corto alcance. Dos personas separadas por esta distancia pueden hablar cómodamente sin necesidad de alzar la voz. Desplazarse a otro punto situado a corto alcance suele ser fácil y por lo general solamente requiere llevar a cabo 1 maniobra.

ALCANCE MEDIO

El alcance medio puede extenderse hasta varias docenas de metros. Las pistolas más fiables pueden cubrir esta distancia, pero muy pocas armas arrojadizas llegan tan lejos. Dos personas situadas a alcance medio la una de la otra deben forzar la voz para poder oírse mutuamente. Desplazarse de corto alcance a alcance medio requiere un poco más de esfuerzo, pero aún sigue bastando con 1 maniobra.

LARGO ALCANCE

El largo alcance va más allá de las pocas docenas de metros. Los fusiles bláster, los emplazamientos de armas y los sistemas de armamento que utilizan la habilidad Artillería pueden alcanzar de forma efectiva esta distancia sin demasiados problemas. Dos personas separadas por esta distancia deben gritar a pleno pulmón para poder oírse. Para desplazarse de alcance medio a largo alcance hay que realizar 2 maniobras, puesto que se tarda más tiempo que entre alcances corto y medio. Esto significa que, en la mayoría de los casos, un personaje no puede recorrer en un solo asalto la distancia que le separa del corto alcance al largo alcance, ya que para ello necesitaría 3 maniobras (1 para pasar de corto a medio, y 2 más para pasar de medio a largo).

ALCANCE EXTREMO

El alcance extremo es la mayor distancia a la que pueden interactuar entre sí dos objetivos. Las armas de precisión de alta tecnología y algunas piezas de artillería de vehículos pueden cubrir esta distancia. Dos personas situadas a alcance extremo no podrían oírse entre sí por mucho que gritasen. El desplazamiento entre el largo alcance y el alcance extremo consume mucho tiempo y esfuerzo, por lo que requiere 2 maniobras. Esto significa que, en la mayoría de los casos, un personaje puede recorrer en un solo asalto la distancia que le separa del alcance largo al extremo, pero para ello debe sufrir Tensión o renunciar a su acción en ese turno.

INTERVALOS DE ALCANCE A ESCALA PLANETARIA

Los intervalos de alcance y las distancias presentadas en este capítulo corresponden a la escala personal. Las astronaves y los vehículos pueden utilizar estos intervalos u otros mucho más amplios, dependiendo de las necesidades de la historia. En superficies de planetas basta con estos intervalos de alcance, pero en el fragor de una batalla espacial



entre astronaves en las profundidades del espacio exterior estos intervalos representan distancias y posiciones mucho mayores. En el **Capítulo VII: Naves espaciales y vehículos** se ofrecen más detalles sobre las distancias y alcances para astronaves a escala planetaria.

Un buen criterio general a la hora de resolver cuestiones relacionadas con las distancias consiste en asumir que el alcance a bocajarro de la escala planetaria empieza justo donde acaba el alcance extremo a escala personal; es decir, como si fuera el siguiente intervalo de alcance. No obstante, esta escala es de tal magnitud que una sola persona no dispone de maniobras suficientes para acercarse a un objetivo que esté a distancia de bocajarro a escala planetaria (tardaría varias horas en recorrer los kilómetros que representa). Los intervalos superiores a escala planetaria serían aún más inalcanzables. La escala planetaria y sus intervalos de alcance se explican con mayor detalle en la página 236 del **Capítulo VII: Naves espaciales y vehículos**.

MODIFICADORES ADICIONALES AL COMBATE

Las secciones anteriores cubren los fundamentos de la tirada de combate básica. Sin embargo, este tipo de conflictos raras veces transcurren en condiciones neutras. Una tirada de combate puede verse modificada por un gran número de factores, desde las características del entorno hasta las acciones realizadas por el personaje.

En esta sección se explican algunos de estos modificadores. La primera parte contiene una relación de modificadores condicionales y situacionales. La segunda comprende factores externos como las posibles circunstancias del entorno.

HABILIDADES ESPECIALES DE COMBATE

Algunos jugadores pueden interpretar a personajes que posean habilidades de combate especiales. Esto es aceptable dentro de los parámetros del juego, siempre y cuando el DJ lo apruebe. No obstante, muchas de las reglas de este capítulo se han diseñado con las cinco habilidades de combate básicas en mente, y no aluden de manera específica a posibles habilidades de combate especiales. Por tanto, los jugadores han de determinar de antemano si estas habilidades sirven para efectuar ataques a distancia o cuerpo a cuerpo. Lo ideal sería establecer a cuál de las habilidades existentes se parece más su habilidad especial para así aplicarle los mismos modificadores.

MODIFICADORES CONDICIONALES Y SITUACIONALES

Las decisiones de los personajes pueden afectar a sus tiradas de combate de diversas formas, tanto positivas como negativas. A veces estas elecciones también proporcionan beneficios adicionales.

ATAQUES A DISTANCIA CONTRA INTERACCIONES

En ocasiones un personaje puede querer atacar a un objetivo que se encuentra en una interacción con otro personaje. Si estos dos personajes son enemigos, al atacante le dará lo mismo a cuál de ellos alcanzar. Pero si uno de ellos es un aliado, la situación es más delicada.

Si un personaje ataca a un objetivo que está participando en una interacción con un aliado del primero, se incrementa 1 vez la Dificultad de la tirada del atacante (ver página 21). Además, si la tirada de ataque tiene éxito pero genera al menos 1 ▽, dicha ▽ se gasta automáticamente para que el ataque impacte a uno de los individuos (elegido por el DJ) que se encuentren en la misma interacción que el objetivo original en vez de a éste.

ATAQUES A DISTANCIA DESDE UNA INTERACCIÓN

También puede darse el caso de que un personaje se encuentre en una interacción con otro y decida efectuar un ataque a distancia sin separarse antes. Semejante acción no está exenta de riesgo; ¡cuesta mucho apuntar a un objetivo cuando el enemigo que tienes enfrente está intentando asestarte un vibrohachazo!

Cualquier oponente que esté trabado en una interacción de combate con el personaje cuando éste efectúe un ataque a distancia (sea cual sea su objetivo) puede añadir □ a la próxima tirada de Pelea o Armas cuerpo a cuerpo que efectúe contra ese personaje. Esta bonificación se pierde automáticamente si tanto él como el personaje abandonan la interacción.

Además, la dificultad de algunos ataques a distancia aumenta cuando se llevan a cabo desde una interacción, y otros tipos de ataques a distancia son directamente imposibles de realizar cuando se está en una interacción con otro personaje. Para más información, consulta la **Tabla 6–4: Modificadores al disparo por cercanía**.

TABLA 6–4: MODIFICADORES AL DISPARO POR CERCANÍA

Situación	Modificador
Interacción con A. a distancia ligeras	+◆
Interacción con A. a distancia pesadas	+◆◆
Interacción con Artillería	No se pueden efectuar tiradas de Artillería desde una interacción con un oponente.

ATACAR A OBJETIVOS TUMBADOS Y ATACAR DESDE EL SUELO

Un personaje que ha sido derribado, ha caído inconsciente o se ha echado cuerpo a tierra voluntariamente se considera tumbado.

Los personajes tumbados son más fáciles de golpear con ciertas tiradas de combate, y también les resulta más complicado utilizar determinadas habilidades de combate. Un personaje gana □ cuando ataca a un objetivo tumbado haciendo una tirada de Pelea o de Armas cuerpo a cuerpo. Un personaje que está tumbado añade ■ a las tiradas de Pelea y Armas cuerpo a cuerpo que realice estando tendido en el suelo.

Los personajes tumbados son más difíciles de alcanzar con ataques a distancia, pero no sufren ninguna penalización a la hora de efectuarlos ellos mismos. Cuando un personaje ataca a un objetivo tumbado haciendo una tirada de Armas a distancia ligeras, Armas a distancia pesadas o Artillería, debe añadir ■ a dicha tirada.

Algunos ataques o armas pueden derribar a un personaje; este efecto siempre se indica en la descripción del arma, talento o ataque de criatura en cuestión. Un personaje puede ser derribado a consecuencia de fallar una tirada de Coordinación o de la activación de una propiedad especial de un arma.

COMBATE CON DOS ARMAS

Un personaje puede optar por empuñar en cada mano un arma a distancia ligera o un arma cuerpo a cuerpo de una sola mano para disponer de más ataques sacrificando precisión.

Para atacar con dos armas, éstas deben poder blandirse de manera razonable en una sola mano. Por lo general solamente pueden utilizarse de este modo las armas que se utilicen con las habilidades Armas a distancia ligeras (normalmente pistolas y granadas), Armas cuerpo a cuerpo (de una sola mano) y Pelea. En caso de duda acerca de la posibilidad de esgrimir un arma con una sola mano, el DJ tendrá siempre la última palabra.

Para efectuar el ataque, el jugador debe hacer una **tirada combinada**. En primer lugar debe designar una de las dos armas como arma principal. Al hacer la tirada combinada, el personaje estará atacando con esta arma. A continuación se determinan las habilidades y características que utilizaría para atacar tanto con el arma principal como con la secundaria (la que empuña en la otra mano). Por último, debe declarar al objetivo del ataque.

Para formar la reserva de dados de esta tirada, el jugador debe comparar las habilidades y características que utilizaría para atacar con cada arma. A continuación toma las puntuaciones de la habilidad y la característica en las que tenga menos rangos, y usa estos valores para formar su reserva de dados. Es muy posible que varias habilidades o características tengan rangos similares, en cuyo caso puede utilizar cualquiera de ellas. Si ambas tiradas se hacen con la misma habilidad o característica, basta con utilizar esa puntuación.

Acto seguido se compara la dificultad de las tiradas de combate que debería efectuar con cada arma para golpear al objetivo, y se escoge la que presente una dificultad básica más alta (es decir, la que añada más ◆ a su reserva). La Dificultad de la tirada se incrementa 1 vez si las dos habilidades de la tirada combinada son la misma, y 2 veces si son habilidades diferentes. Finalmente, se efectúa la tirada.

PRESAS

Siendo **Al Filo del Imperio** un juego eminentemente narrativo, no dispone de reglas específicas para resolver presas y llaves de lucha. En su lugar, las reglas de combate sin armas se han diseñado para representar múltiples técnicas de combate desarmado, entre las que se incluyen las presas. Por este motivo, el ataque básico de Pelea permite a los personajes infligir daño al umbral de Tensión del objetivo, y también puede derribarlo y desorientarlo. En esto se reflejan los aspectos narrativos de una presa (que a menudo se aplica para incapacitar a un enemigo sin matarlo) sin necesidad de reglas adicionales.

Si supera la tirada con éxito, el personaje habrá golpeado con el arma principal de la manera habitual, y además puede gastar [Ventaja] [Ventaja] o bien [Fuerza] para golpear también con el arma secundaria. Si golpea con ambas armas, el atacante puede gastar [Ventaja] o [Fuerza] adicionales para activar propiedades de cualquiera de las dos armas. Cada impacto efectuado inflige el daño básico del arma más 1 punto adicional por cada [Amenaza] no cancelado.

COMBATE SIN ARMAS

Aunque es probable que la mayoría de los personajes se sientan más cómodos entablando combate con un buen bláster en la mano, a veces no queda más remedio que recurrir a los puños, pies y demás apéndices. También es verdad que a ciertas especies, como a los wookiees, les encanta una buena pelea.

Por lo general, los personajes que luchan sin armas usan la habilidad Pelea. A diferencia de otras habilidades de combate, la Pelea se ha ideado para luchar desarmado, aunque existen armas que pueden utilizarse en conjunción con esta habilidad.

Cuando un personaje efectúa una tirada de combate sin armas empleando la Pelea, su ataque inflige un daño básico igual a su puntuación de Fortaleza, su alcance se reduce a la interacción, su valor crítico es de 5 y además adquiere las propiedades Desorientación 1 y Derribo. Por último, cuando se realiza un ataque de Pelea, el atacante puede optar por infligir Tensión al objetivo en lugar de Heridas (aunque su Protección se sigue restando del daño causado).

A diferencia de otras armas, las de Pelea mejoran este ataque básico. Las armas de Pelea pueden añadir daño a este ataque (como se indica en la descripción de la habilidad, página 166), y también pueden aumentar su valor crítico o conferirle propiedades adicionales. Cuando se utiliza un arma de Pelea, el usuario puede usar el valor de crítico del arma en lugar del valor normal de crítico de la Pelea. También se añaden las propiedades del arma a las que tiene de base un ataque de Pelea. Si el arma empleada otorga una versión mejorada de una propiedad que ya se tiene, el personaje utiliza esta versión mejorada.

ARMAS IMPROVISADAS

Hay ocasiones en las que un personaje no dispone de armas convencionales y debe echar mano de lo primero que pilla, incluidas botellas rotas, piedras, palos y demás. Las armas improvisadas se utilizan con la habilidad Armas cuerpo a cuerpo, y al igual que con las demás armas de esta categoría, se añade la Fortaleza del atacante al daño infligido. Como otras armas con la propiedad Inferior, las improvisadas generan 1 [Fuerza] automática en todas las tiradas. El daño que infligen depende de su tamaño y peso generales, tal y como se indica en la **Tabla 6–5: Armas improvisadas**. Toda tirada de ataque en la que se obtenga [Desventaja] o [Fuerza] [Fuerza] indica que el arma se ha roto y ya no podrá utilizarse en posteriores asaltos de combate. Las armas improvisadas de mayor tamaño deben agarrarse con ambas manos si la Silueta del usuario no es mayor que 1.



TABLA 6-5: ARMAS IMPROVISADAS

Tamaño	Daño	Crítico	Alcance	Imped	Especial	Ejemplo
Pequeña	+1	5	Interacción	1	–	Botella, piedra del tamaño de un puño, llave hidráulica
Mediana	+2	5	Interacción	3	Aparatosa 2	Roca pesada (ambas manos), silla, pantalla de holovídeo
Grande	+3	5	Interacción	4	Aparatosa 4	Pala, rama grande, mesa, caja

DIFERENCIA DE TAMAÑO (SILUETAS)

En general es la habilidad de un personaje lo que determina las probabilidades que tiene de alcanzar a un objetivo. Sin embargo, hay objetivos que son más fáciles de golpear que otros, normalmente debido a su gran tamaño. La medida de esta envergadura es la **Silueta**, y suele emplearse para establecer la dificultad de los ataques efectuados desde vehículos y astronaves (como se explica en el **Capítulo VII: Naves espaciales y vehículos**), ya que la potencia y alcance de los sistemas de armamento de los vehículos hacen que los tamaños relativos cobren más importancia que las distancias. Sin embargo, las Siluetas también pueden afectar a las dificultades del combate ordinario.

Cuando un personaje realiza un ataque contra un objetivo cuya Silueta es superior a la suya por 2 puntos o más, la dificultad de su tirada se reduce en 1. Si la Silueta del objetivo es menor que la del atacante por 2 puntos o más, entonces la dificultad de la tirada de ataque aumenta en 1. Los vehículos y astronaves lo tienen aún más difícil para disparar contra objetivos de Siluetas dispares, pero en lo referente a los personajes, el tamaño solamente afecta a las tiradas en cierta medida.

La **Tabla 6–6: Siluetas y personajes** contiene una lista de Siluetas de ejemplo que abarca el tamaño de la mayoría de las criaturas con las que pueden toparse los PJ. Lo más importante es recordar que casi todos los personajes tienen una Silueta de 1.

TABLA 6-6: SILUETAS Y PERSONAJES

Silueta	Ejemplo
0	Jawas, ewoks, droides astromecánicos, cualquier criatura diminuta.
1	Humanos, wookiees, gandianos, rodianos, trandoshanos, twi'leks, droides humanoides, bothans, la mayoría de las especies humanoides.
2	Dewbacks, wampas, tauntauns, banthas, la mayoría de los animales de monta.
3	Rancors, dragones krayt, otras criaturas peligrosas de gran tamaño.
4+	Existen algunas criaturas en la galaxia aún más grandes que las anteriores.

EFECTOS DEL ENTORNO

La galaxia está compuesta por infinidad de entornos distintos, desde los páramos helados de Hoth hasta las tórridas junglas de Yavin 4 y los rascacielos kilométricos de Coruscant. A menudo los personajes tendrán que combatir en circunstancias peligrosas o exóticas, ya sea el gélido vacío del espacio o el calor infernal de un planeta volcánico. Los combatientes más astutos saben que aprovechar bien el entorno puede suponer la diferencia entre la victoria y la derrota en un enfrentamiento. En esta sección se detallan las reglas que deben tenerse en cuenta en tales entornos.

OCULTACIÓN (OSCURIDAD, HUMO Y TERRENO INTERPUESTO)

La ocultación es toda situación que se da cuando un personaje resulta más difícil de ver debido a efectos del entorno como la oscuridad, el humo, el follaje o una densa niebla. La ocultación impone penalizaciones a los ataques a distancia y a las tiradas de habilidad relacionadas con la vista (como la Percepción). Y a la inversa, también puede otorgar bonificaciones a otras tiradas de habilidad como el Sigilo.

El DJ puede variar las bonificaciones y penalizaciones exactas si lo desea. Sin embargo, por norma general la ocultación puede dividirse en niveles según el grado en que obstaculiza la visión. En la **Tabla 6–7: Ocultación** se recogen varios ejemplos de distintos tipos de ocultación. En cada caso, la columna Añadido indica la cantidad de ■ que deben añadirse a todas las tiradas de Armas a distancia ligeras, Armas a distancia pesadas, Artillería y Percepción realizadas contra los objetivos que se benefician de la ocultación. Aparte de esto, la misma columna señala también el número de □ que puede añadir el mismo personaje a sus tiradas de Sigilo. Las mismas bonificaciones o penalizaciones pueden añadirse a otras tiradas de habilidad si el DJ lo estima oportuno.

TABLA 6-7: OCULTACIÓN

Añadido	Ejemplos
+1	Leve neblina, sombras, vegetación hasta la cintura.
+2	Niebla, penumbra del amanecer o el anochecer, vegetación hasta los hombros.
+3	Niebla densa, humareda espesa y asfixiante, oscuridad de la noche, totalmente cubierto por vegetación frondosa.

COBERTURA

Cuando los blásteres empiezan a disparar, la mayoría de los personajes corren a ponerse a cubierto. Para no complicar la resolución del combate, parapetarse tras un elemento que proporcione cobertura (como una roca, una pared o un vehículo) proporciona al personaje Defensa 1 contra ataques a distancia y además puede añadir ■ a las tiradas de ciertas habilidades como la Percepción. En la mayoría de las situaciones basta con un solo ■, aunque el DJ puede imponer ■ adicionales si el objetivo está especialmente bien protegido (por ejemplo si dispara desde una trinchera, el interior de un fortín o cualquier otra posición fortificada). Lo mismo se aplica al aumento de la Defensa contra ataques a distancia.

TERRENO DIFÍCIL E INFRANQUEABLE

Se entiende por terreno difícil todo aquello que el DJ considere laborioso atravesar o sortear, como pasadizos angostos, masas de agua, superficies heladas resbaladizas, maleza, escombros y arenas movedizas (o cualquier número de circunstancias similares). Los personajes que entran en este tipo de terreno o se desplazan por él deben realizar el doble de las maniobras que necesitarían normalmente para recorrer distancias por terreno normal.

El terreno infranqueable es la categoría en la que se engloba todo aquél por el cual es sencillamente imposible desplazarse realizando maniobras. Este tipo de terreno incluye precipicios escarpados, fosos profundos y muros más altos de lo que puede saltar un personaje. El terreno infranqueable no siempre constituye un obstáculo insalvable, pero sí se requieren ciertas habilidades especiales para sortearlo. Dependiendo del tipo de terreno infranqueable en cuestión y de los recursos que tenga un personaje a su disposición, el DJ puede permitirle superar el obstáculo utilizando una habilidad, probablemente Atletismo o Coordinación (ver **Capítulo III: Habilidades**). Durante un encuentro, esto significa que el personaje debe realizar al menos 1 acción (y posiblemente renunciar a 1 o varias maniobras) para conseguirlo.

GRAVEDAD

Aunque la tecnología gravitatoria existe en la galaxia desde hace miles de años, puede darse el caso de que un personaje no disponga de ella y se encuentre flotando en el espacio o expuesto a la intensa gravedad de un planeta gigantesco.

La gravedad normal es la estándar y no afecta a tiradas de habilidad, ataques y demás. La mayoría de los planetas habitables poseen una gravedad lo bastante cercana a la normal como para que no resulte apreciable. Las astronaves y estaciones espaciales también poseen dispositivos que generan una gravedad normal por medios artificiales. Sin embargo, a veces un personaje acaba en un entorno con una gravedad distinta a la estándar.

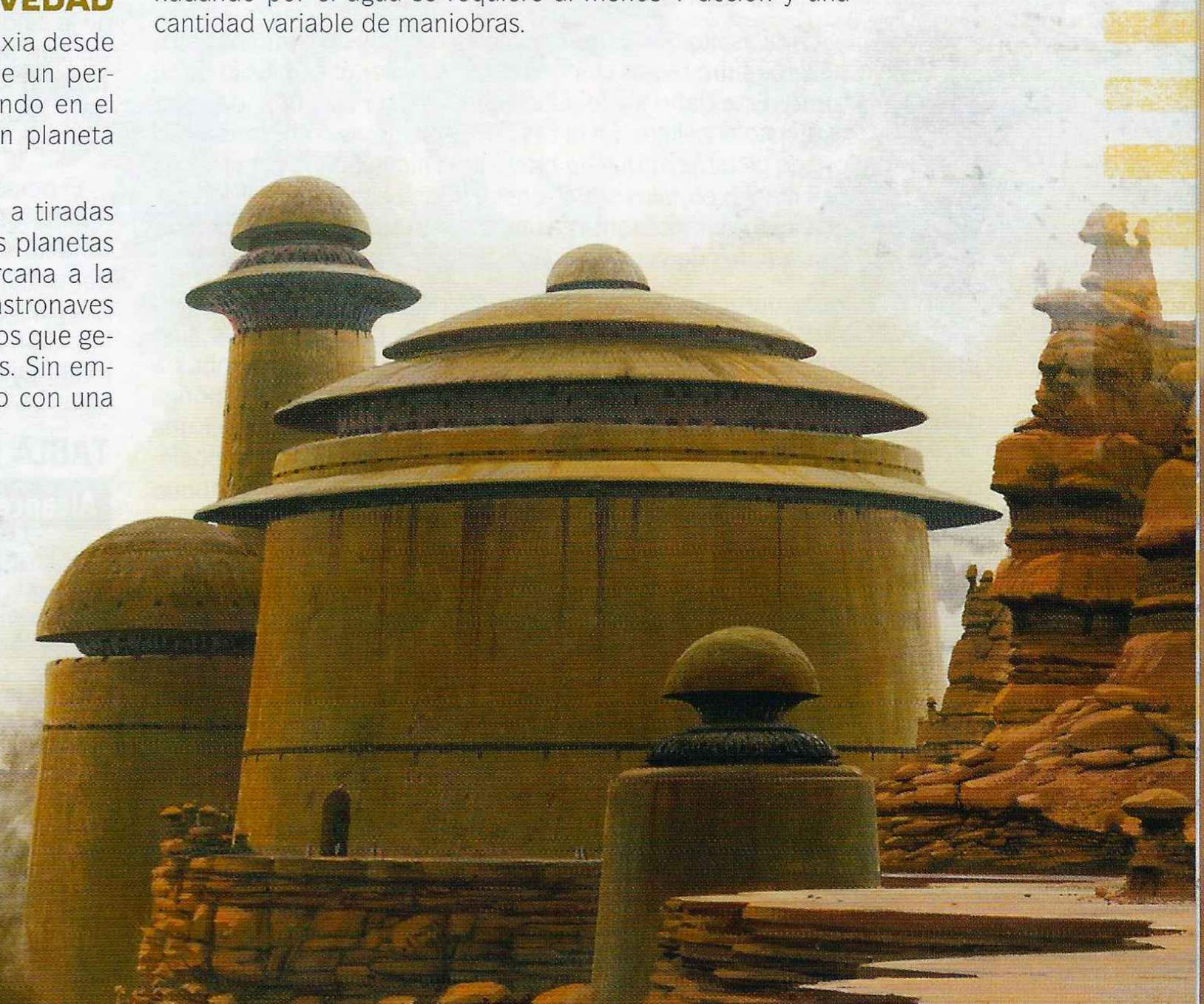
Una gravedad superior a la normal añade hasta ■■■ a todas las tiradas de habilidad que usen la Fortaleza (excepto el Aguante) y a las tiradas de Coordinación, dependiendo de la intensidad gravitatoria. Si la gravedad es inferior a la normal, se añade hasta □□□ a todas las tiradas de habilidad que usen la Fortaleza (excepto el Aguante) y a las tiradas de Coordinación, también en función de la intensidad gravitatoria.

La gravedad cero, por otra parte, no concede □ ni ■ a las tiradas de Fortaleza ni de Agilidad, ya que el movimiento en ausencia total de gravedad es completamente diferente al desplazamiento en campos gravitacionales. Un personaje en condiciones de gravedad cero puede desplazarse en las tres dimensiones, pero todos sus movimientos se resuelven como si recorriese terreno difícil debido a la necesidad constante de agarrarse a asideros, evaluar los ángulos de inclinación y otras actividades similares.

El umbral de impedimento de un personaje no varía con la gravedad; todos los objetos de equipo conservan sus valores de impedimento habituales. Esto se debe a que, aunque el peso de un objeto pueda cambiar, no ocurre lo mismo con su masa y tamaño (y por tanto con su inercia). Esos pequeños y molestos detalles pueden suponer una desagradable sorpresa para los viajeros espaciales inexpertos que intenten mover algo voluminoso y pesado en gravedad cero.

AGUA Y NATACIÓN

Las masas de agua como lagos, ríos, océanos o pantanos son un tipo de terreno que puede hallarse en la mayoría de los planetas de la galaxia, y habrá ocasiones en que los personajes deban atravesarlo. Casi todas las especies poseen alguna capacidad que les permite nadar por medios acuáticos, aunque algunas están mejor adaptadas que otras. A menos que se especifique lo contrario, los personajes tratarán cualquier masa de agua como si fuera terreno difícil. El DJ también puede decidir que algunas de estas masas de agua, como ríos caudalosos o mares tormentosos, sean tan difíciles de atravesar que se requiera superar una tirada de Atletismo para nadar en ellos. En estos casos, para avanzar nadando por el agua se requiere al menos 1 acción y una cantidad variable de maniobras.



Si un personaje está totalmente sumergido en agua, puede aguantar la respiración durante tantos asaltos como su puntuación de Fortaleza. Una vez pasado este tiempo, empieza a ahogarse y se aplican las reglas de asfixia en cada asalto posterior hasta que salga a la superficie o encuentre alguna otra fuente de aire.

VACÍO

Para los viajeros del espacio, el vacío es un entorno muy familiar y extremadamente peligroso que acecha al otro lado del casco protector de sus astronaves. El vacío no sólo entraña la ausencia total de aire respirable; la falta de presión y las temperaturas extremas provocan que las venas estallen, la sangre hierva y las membranas más delicadas se congelen o se desgarren.

Si un personaje se ve expuesto al vacío sin un equipo protector, puede aguantar la respiración durante tantos asaltos como su puntuación de Fortaleza. Una vez pasado este tiempo, empieza a asfixiarse. Sin embargo, cada asalto que el personaje esté expuesto al vacío también sufre 3 Heridas. Cuando el daño acumulado exceda su umbral de Heridas, el personaje queda incapacitado y sufre 1 herida crítica de la forma habitual, más 1 herida crítica adicional cada asalto posterior que siga expuesto al vacío (lo que con toda probabilidad no tardará en matarlo). Este efecto se añade a las heridas críticas que le provoque la asfixia.

FUEGO, ÁCIDO Y ATMÓSFERAS CORROSIVAS

Los efectos del fuego, los ácidos y las atmósferas corrosivas se resuelven con las mismas reglas básicas. Cuando un personaje se ve expuesto al fuego, ácido o cualquier atmósfera corrosiva, el DJ determina el peligro que entraña la situación aplicándole un valor numérico que oscila entre el 1 y el 10, aunque también es posible que se den valores superiores. Los valores más bajos suelen representar llamas pequeñas de poca intensidad o líquidos y atmósferas abrasivas. Cuanto más sube el valor adjudicado, más quema el fuego y más corrosiva es la atmósfera. En la **Tabla 6–8: Fuego, ácido y atmósferas corrosivas** se enumeran algunos ejemplos con distintos valores.

Cada asalto que un personaje esté expuesto a uno de estos peligros sufre tantas Heridas como su valor al comienzo de su turno. Este daño sigue infligiéndose hasta que deje de estar expuesto al peligro. En el caso de atmósferas corrosivas, el DJ puede dictaminar que no provoquen ningún daño mientras no se inhalen; en tales situaciones el personaje puede contener el aliento durante tantos asaltos como su puntuación de Fortaleza antes de verse obligado a respirar y sufrir sus efectos.

La duración del daño causado por una de estas fuentes se deja mayormente a discreción del DJ. Los ácidos suelen neutralizarse solos al cabo de un tiempo (de asaltos a minutos o incluso horas). El fuego arde mientras disponga de sustancias combustibles, lo que de nuevo puede ser una llamarada fugaz o un incendio prolongado. Una atmósfera corrosiva, por otro lado, suele infligir un daño continuo mientras el personaje siga expuesto a ella.

Apagar un fuego/neutralizar un ácido: Una víctima puede tratar de detener los daños revolcándose por el suelo y realizando una tirada de Coordinación, que será una **tirada Media (◆◆)** sobre superficies duras como los corredores de una nave espacial, o **Fácil (◆)** sobre hierba o terreno blando. Lanzarse a una masa de agua anula el efecto por completo. Si se trata de ácido, el DJ ha de concretar si el daño puede anularse siguiendo este procedimiento, o si por el contrario se debe aplicar algún tipo de sustancia que neutralice la corrosión. El único modo de no sufrir el daño causado por una atmósfera corrosiva es abandonarla.

TABLA 6-8: FUEGO, ÁCIDO Y ATMÓSFERAS CORROSIVAS

Valor	Ejemplo
1–2	Fogatas de campamento, sustancias ligeramente cáusticas como limpiadores industriales concentrados, aire cargado de cenizas y humo por un fuerte incendio.
3–5	Líquidos inflamables y lanzallamas, sustancias peligrosas como ácidos industriales, aire contaminado por una fuga química.
6–9	Sopletes y soldadores, armas corrosivas, atmósferas con un elevado componente tóxico (como amoniaco).
10+	Lava, hornos de fundición, atmósferas compuestas en su totalidad por gases irrespirables y peligrosos (como una mezcla de amoniaco, metano y vapores ácidos).

ASFIXIA

Un personaje que está asfixiándose sufre 3 de Tensión al comienzo de cada uno de sus turnos hasta que deje de asfixiarse (lo cual depende de las circunstancias que le están provocando la asfixia, pero normalmente implica alcanzar una atmósfera respirable o retirar lo que le impide respirar con normalidad). Una vez que la Tensión acumulada de este modo supera su umbral de Tensión, el personaje queda incapacitado. Además, al principio de cada uno de sus turnos posteriores, si el personaje continúa asfixiándose sufrirá 1 herida crítica. Esto se repite hasta que deje de asfixiarse o hasta que muera.

CAÍDAS

La gravedad mata. Si un personaje se cae desde cierta altura, el DJ debe calcular la distancia recorrida desde el origen de la caída hasta el punto de impacto, y adjudicarle un intervalo de alcance aproximado. A continuación se consulta la **Tabla 6–9: Daño por caídas** para determinar el daño que sufre el personaje. La Protección se resta de este daño, pero no de la Tensión sufrida.

El personaje puede reducir el daño provocado por la caída realizando una **tirada Media (◆◆) de Atletismo** o **Coordinación**. Cada ✲ obtenido reduce en 1 punto el daño sufrido, y cada 🌀 reduce en 1 punto la Tensión sufrida. A discreción del DJ, un ⊕ podría reducir en 1 intervalo de alcance la distancia total recorrida en la caída; se entiende que el personaje ha podido agarrarse a algo o ha hecho cualquier otra cosa para frenar un poco su caída.

TABLA 6-9: DAÑO POR CAÍDAS

Alcance	Daño	Tensión
Corto	10	10
Medio	30	20
Largo	Incapacitado, herida crítica con +50	30
Extremo	Incapacitado, herida crítica con +75 (o muerte, a discreción del DJ)	40

HERIDAS, TENSIÓN Y ESTADO DE SALUD

En la vertiginosa y trepidante ambientación de **Al Filo del Imperio**, los personajes se verán a menudo en el centro de la acción, y lo más probable es que sufran cortes y magulladuras varias en el proceso. El estado de salud de un personaje se gestiona mediante dos sistemas distintos aunque similares: la Tensión y las Heridas.

HERIDAS Y UMBRAL DE HERIDAS

Hay muchos efectos que pueden causar daños físicos: disparos de bláster, las zarpas de un wampa rabioso, granadas de fragmentación, caídas y muchos otros. El daño físico infligido al cuerpo del personaje se mide con Heridas. Cada punto de daño sufrido causa 1 Herida. Existe un límite al número de Heridas que puede encajar un personaje antes de quedar incapacitado. Esto se representa mediante el umbral de Heridas.

EXCEDER EL UMBRAL DE HERIDAS

Cuando las Heridas acumuladas por un PJ superan su umbral de Heridas, el personaje cae inconsciente y queda incapacitado hasta que sus Heridas se reduzcan de tal modo que ya no superen su umbral de Heridas (probablemente porque alguien le ha curado). **También sufre inmediatamente 1 herida crítica**. En determinadas circunstancias desafortunadas, esto puede provocar la muerte del PJ.

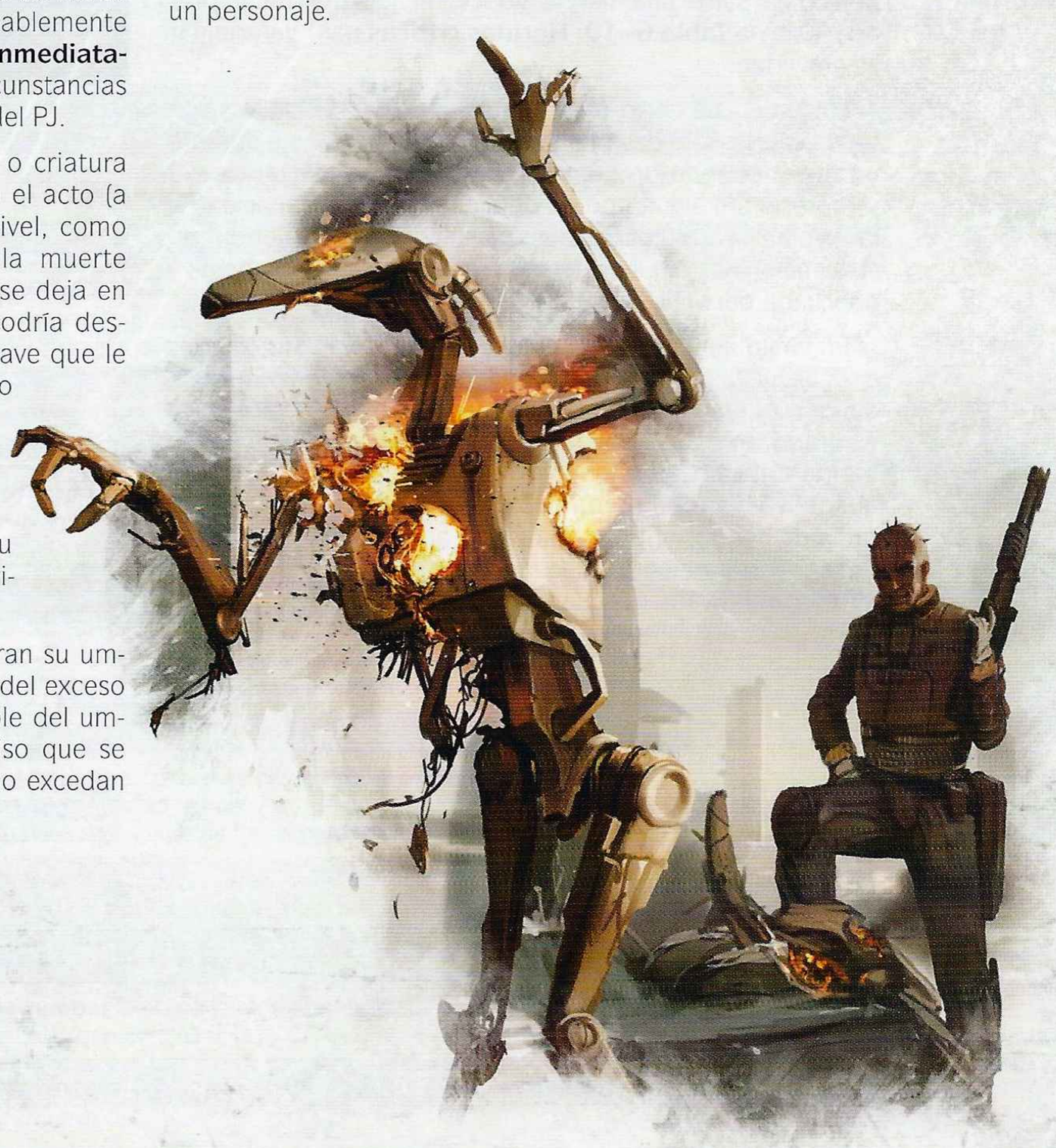
Cuando las Heridas acumuladas por un PNJ o criatura superan su umbral de Heridas, es derrotado en el acto (a menos que se trate de un oponente de alto nivel, como un antagonista). Normalmente esto significa la muerte del PNJ, pero la interpretación de "derrotado" se deja en manos del DJ: en vez de morir, el personaje podría desmayarse a causa del shock, sufrir una herida grave que le impida seguir luchando, perder el conocimiento o cualquier otra opción apropiada para la trama. Como la Tensión no se computa para los personajes que no son antagonistas (toda la Tensión que reciben se aplica directamente a su umbral de Heridas), las consecuencias de su derrota dependen de si han caído por haber sufrido daños en la Tensión o en forma de Heridas.

Si las Heridas sufridas por un personaje superan su umbral de Heridas, el jugador debe llevar la cuenta del exceso de Heridas, hasta un límite máximo igual al doble del umbral. Para dejar de estar incapacitado, es preciso que se cure de suficientes Heridas hasta que éstas ya no excedan su umbral de Heridas.

TENSIÓN Y UMBRAL DE TENSIÓN

Así como las Heridas representan daños potencialmente mortales de necesidad, existen otros factores y efectos estresantes que pueden llegar a incapacitar a un personaje. El término de reglas con que se hace alusión a todos estos factores es Tensión. Todo efecto que perjudica a un personaje sin infligirle daño físico ni Heridas se considera Tensión. Vagar durante horas por los abrasadores desiertos de Tatooine, recibir una descarga eléctrica leve de un terminal o ser zarandeado en el interior de un compactador de residuos son ejemplos de situaciones que causan Tensión. Las armas que puede fijarse en aturdir y otros efectos que limitan o merman las facultades de un personaje también generan Tensión.

Además, toda circunstancia que provoque estrés, miedo, ansiedad o agitación emocional también genera Tensión. Perder la sangre fría en combate durante un bombardeo, recibir una reprimenda de un oficial superior, recuperar el conocimiento en la celda de un hutt o ser abordado por una patrulla imperial con la bodega de carga repleta de contrabando representan incidentes que causan Tensión a un personaje.



La Tensión puede acumularse gradualmente a causa del entorno, o sufrirse en cantidades ingentes cuando un PJ padece algún efecto que no le provoque ningún daño, pero que aun así le afecte de manera negativa.

Los personajes también pueden sufrir Tensión voluntariamente para activar ciertos efectos. El uso más común de esta mecánica consiste en sufrir 2 de Tensión para recibir 1 maniobra gratuita adicional durante el propio turno.

Algunos talentos especiales pueden requerir que el personaje sufra 1 o más de Tensión para que se active su efecto.

EXCEDER EL UMBRAL DE TENSIÓN

Cuando la Tensión acumulada por un personaje supera su umbral de Tensión, queda incapacitado hasta que su Tensión ya no exceda su umbral de Tensión. Lo más seguro es que pierda el conocimiento, o que esté tan confuso y aturdido que ni siquiera sea consciente de lo que le rodea y por tanto no pueda interactuar con el entorno.

Cuando PNJ y criaturas sufren Tensión, la aplican directamente a su umbral de Heridas (a menos que se trate de antagonistas, que se rigen por las mismas reglas que los PJ).

HERIDAS CRÍTICAS

Una herida crítica es un tipo de daño especialmente grave. A menudo se sufre al recibir impactos críticos en combate, pero también pueden darse cuando se excede el umbral de Heridas o por otros motivos. Cada vez que un personaje sufre una herida crítica, el jugador debe tirar 1d100 en la **Tabla 6–10: Heridas críticas** para determinar su gravedad.

Los efectos a corto plazo de algunas heridas críticas son temporales y sólo desorientan o afligen al personaje durante un breve periodo de tiempo. Otras revisten más gravedad y representan algún tipo de debilitamiento o incapacidad a largo plazo. Las penalizaciones vinculadas a estas heridas no se eliminan hasta que el personaje recibe la atención médica adecuada para curarlas.

En cualquier caso, los personajes conservan sus heridas críticas hasta que las curen de manera conveniente; incluso aunque el efecto a corto plazo de una herida crítica haya expirado, se sigue considerando que el personaje tiene una herida crítica. Cada herida crítica que sufre un personaje añade +10 a toda tirada posterior que deba realizar en la tabla de heridas críticas. Todas son acumulativas, y si no se recibe el tratamiento adecuado para sanarlas, incluso un número relativamente menor de ellas puede tener consecuencias catastróficas.

ESTADOS DE SALUD

Durante el transcurso de sus aventuras, los PJ pueden hallarse en diversos estados de salud que constituyen una representación general de su bienestar y forma física.

Un personaje está **ileso** y funcionando al máximo de sus capacidades si actualmente no tiene ninguna Herida ni herida crítica.

Un personaje está **herido** si posee un número de Heridas inferior o igual a su umbral de Heridas. En este estado ha sufrido varios cortes, rasguños y contusiones. Sin embargo, aún no ha recibido daños permanentes ni incapacitantes. Se siente un poco maltrecho, pero todavía conserva el brío.

Un personaje está **herido de gravedad** cuando sufre al menos una herida crítica. Estas heridas críticas son lesiones graves que ejercen tienen algún tipo de efecto negativo en el personaje. Se puede estar herido y herido de gravedad al mismo tiempo.

Un personaje está **incapacitado** cuando las Heridas que ha sufrido superan su umbral de Heridas, o bien cuando su Tensión acumulada excede su umbral de Tensión. El personaje cae inconsciente y no puede hacer nada hasta que se reduzcan sus Heridas por debajo de su umbral de Heridas.

Dado que al superarse el umbral de Heridas de un personaje éste debe realizar una tirada de herida crítica, es posible que un personaje incapacitado también se encuentre herido de gravedad.

TABLA 6-10: HERIDAS CRÍTICAS

d100	Gravedad	Resultado
01 – 05	**Fácil (◆)**	**Rasguño:** El objetivo sufre 1 de Tensión.
06 – 10	**Fácil (◆)**	**Rezagado:** En su siguiente turno, el objetivo sólo puede actuar en el último puesto aliado del orden de iniciativas.
11 – 15	**Fácil (◆)**	**Sacudida brusca:** El objetivo suelta lo que lleve en la mano.
16 – 20	**Fácil (◆)**	**Distraído:** El objetivo no puede llevar a cabo su maniobra gratuita habitual en su siguiente turno.
21 – 25	**Fácil (◆)**	**Desequilibrado:** El objetivo añade ■ a su próxima tirada de habilidad.
26 – 30	**Fácil (◆)**	**Herida descorazonadora:** Convierte 1 punto de Destino del Lado Luminoso en 1 punto de Destino del Lado Oscuro (al revés si el objetivo es un PNJ).
31 – 35	**Fácil (◆)**	**Aturdido:** El objetivo queda conmocionado hasta el final de su siguiente turno.
36 – 40	**Fácil (◆)**	**Punzadas de dolor:** Aumenta en 1 la dificultad de la próxima tirada.
41 – 45	**Media (◆◆)**	**Encogido de dolor:** El objetivo es derribado y sufre 1 de Tensión.
46 – 50	**Media (◆◆)**	**Pitido en los oídos:** Aumenta en 1 la dificultad de todas las tiradas de Intelecto y Astucia del objetivo hasta el final del encuentro.
51 – 55	**Media (◆◆)**	**Herida desagradable:** Aumenta en 1 la dificultad de todas las tiradas de Presencia y Voluntad del objetivo hasta el final del encuentro.
56 – 60	**Media (◆◆)**	**Dolor insoportable:** Aumenta en 1 la dificultad de todas las tiradas de Fortaleza y Agilidad del objetivo hasta el final del encuentro.
61 – 65	**Media (◆◆)**	**Leve mareo:** El objetivo queda desorientado hasta el final del encuentro.
66 – 70	**Media (◆◆)**	**Sentidos nublados:** El objetivo pierde todos los □ de sus tiradas de habilidad hasta el final del encuentro.
71 – 75	**Media (◆◆)**	**Impedido:** El objetivo pierde su maniobra gratuita hasta el final del encuentro.
76 – 80	**Media (◆◆)**	**Contra las cuerdas:** El objetivo baja la guardia y el atacante puede efectuar inmediatamente otro ataque contra él, utilizando la misma reserva de dados exacta del ataque original.
81 – 85	**Media (◆◆)**	**Sin aliento:** Hasta el final del encuentro, el objetivo no puede sufrir Tensión voluntariamente para activar capacidades especiales o llevar a cabo maniobras adicionales.
86 – 90	**Media (◆◆)**	**Expuesto:** Aumenta en 1 la dificultad de todas las tiradas de habilidad hasta el final del encuentro.
91 – 95	**Difícil (◆◆◆)**	**Al límite:** El objetivo sufre 1 de Tensión cada vez que realice una acción.
96 – 100	**Difícil (◆◆◆)**	**Tullido:** Una de las extremidades del objetivo (escogida por el DJ) queda inutilizada hasta que se cure o sea reemplazada. Se aumenta en 1 la dificultad de todas las tiradas que requieran el uso de esa extremidad.
101 – 105	**Difícil (◆◆◆)**	**Mutilado:** Se pierde una extremidad de forma permanente. A menos que el objetivo se injerte una prótesis cibernética, no podrá realizar ninguna acción que requiera el uso de la extremidad perdida, y se añade ■ a todas las demás acciones.
106 – 110	**Difícil (◆◆◆)**	**Herida terrible:** Tira 1d10 para determinar al azar una de las características del objetivo: 1–3 Fortaleza, 4–6 Agilidad, 7 Intelecto, 8 Astucia, 9 Presencia y 10 Voluntad. La característica afectada se reduce en 1 punto hasta que se cure esta herida crítica.
111 – 115	**Difícil (◆◆◆)**	**Cojera temporal:** El objetivo no puede llevar a cabo más de 1 maniobra en su turno hasta que se cure esta herida crítica.
116 – 120	**Difícil (◆◆◆)**	**Cegado:** El objetivo pierde el sentido de la vista. La Dificultad de todas sus tiradas se incrementa 2 veces, y la Dificultad de las tiradas de Percepción y Alerta se incrementa 3 veces.
121 – 125	**Difícil (◆◆◆)**	**Fuera de combate:** El objetivo queda conmocionado durante el resto del encuentro.
126 – 130	**Desalentadora (◆◆◆◆)**	**Herida espantosa:** Tira 1d10 para determinar al azar una de las características del objetivo: 1–3 Fortaleza, 4–6 Agilidad, 7 Intelecto, 8 Astucia, 9 Presencia y 10 Voluntad. La característica afectada se reduce en 1 punto de forma permanente (hasta un valor mínimo de 1).
131 – 140	**Desalentadora (◆◆◆◆)**	**Desangramiento:** El objetivo sufre 1 Herida y 1 de Tensión cada asalto al comienzo de su turno. Por cada 5 Heridas que excedan su umbral de Heridas, sufre 1 herida crítica adicional (debe tirar otra vez en esta tabla y aplicar el resultado; si vuelve a sacar éste, se repite la tirada).
141 – 150	**Desalentadora (◆◆◆◆)**	**Un pie en la tumba:** El objetivo morirá el próximo asalto después de la última posición disponible en el orden de iniciativas.
151 +	–	**Muerte:** El objetivo está completa e irrevocablemente muerto.

OTROS ESTADOS PERSISTENTES

Los personajes de **Al Filo del Imperio** pueden padecer otros tipos de estados negativos además de estar heridos o incapacitados. Estos estados pueden afectar al rendimiento del personaje durante un encuentro, y algunos pueden resultar muy peligrosos. Por otro lado, la capacidad de causarlos en otros puede suponer una ventaja decisiva.

CONMOCIONADO

Un personaje **conmocionado** no puede realizar acciones ni tampoco sacrificarlas a cambio de maniobras. La mayoría de los efectos que conmocionan a un personaje tienen una duración fija; en caso de no tenerla, la conmoción dura hasta el final del siguiente turno del personaje. Si un personaje resulta conmocionado varias veces, cada una de ellas se suma y prolonga la duración total del estado, pero nunca más allá del presente encuentro.

INMOVILIZADO

Un personaje **inmovilizado** no puede llevar a cabo maniobras (ni siquiera las que se consiguen a cambio de Tensión o gastando). La mayoría de los efectos que inmovilizan a un personaje tienen una duración fija; en caso de no tenerla, la inmovilización dura hasta el final del siguiente turno del personaje. Si un personaje es inmovilizado varias veces, cada una de ellas se suma y prolonga la duración total del estado, pero nunca más allá del presente encuentro.

DESORIENTADO

Un personaje **desorientado** añade ■ a todas sus tiradas. La mayoría de los efectos que desorientan a un personaje tienen una duración fija; en caso de no tenerla, la desorientación dura hasta el final del siguiente turno del personaje. Si un personaje es desorientado varias veces, cada una de ellas se suma y prolonga la duración total del estado, pero nunca más allá del presente encuentro.

DAÑO A LA TENSIÓN E IMPACTOS CRÍTICOS

Aunque no siempre es probable, algunos ataques que infligen daño a la Tensión (sobre todo los efectuados con armas aturdidoras) también pueden activar efectos críticos. Aunque parezca extraño, en realidad tiene sentido. Cuando un PJ asesta un impacto crítico a un adversario que pueda quedar incapacitado con una sola herida crítica (como un esbirro, por ejemplo), su objetivo simplemente cae inconsciente. Pero si un PJ o un PNJ antagonista sufren el impacto crítico de un arma aturdidora, pueden producirse daños críticos debido a las secuelas a largo plazo provocadas por el daño neuronal o a posibles accidentes causados por el desequilibrio del personaje, que por ejemplo podría tropezar y abrirse la cabeza contra el suelo. Naturalmente, como estos efectos críticos deben haber sido activados por los jugadores o el DJ, ambas partes pueden decidir que un impacto crítico no tiene ningún sentido en términos narrativos y en consecuencia optar por no activarlo.

MUERTE

La galaxia de **Al Filo del Imperio** es un lugar muy peligroso, y ni siquiera el más fornido de los personajes puede sobrevivir a ciertas situaciones. Así, puede llegar el momento en que un PJ deba afrontar su destino y perecer.

Si se obtiene alguna vez un resultado de 141 o más al tirar en la **Tabla 6–10: Heridas críticas**, o se llega a él como consecuencia de una acumulación excesiva de heridas críticas, el personaje muere. Un personaje muerto no puede ser resucitado, como tampoco se puede reparar a un personaje droide destruido (se considera que su unidad central de procesamiento ha sufrido daños irreversibles). Sea como fuere, el jugador debe pasar página y hacerse un personaje nuevo para poder continuar la aventura.

Para más información sobre la muerte de un PJ, consulta el **Capítulo IX: El Director de Juego**.



RECUPERACIÓN Y CURACIÓN

Aunque los personajes pueden padecer numerosos perjuicios y tipos de daño, por suerte existen diversas opciones para recuperarse de ellos. La duración y eficacia de esta recuperación puede variar en función de los recursos y la competencia disponibles para los personajes. Con las instalaciones adecuadas y el tiempo necesario, un personaje puede recuperarse prácticamente de cualquier encuentro.

RECUPERACIÓN DE HERIDAS

Hay varios procedimientos para recuperarse de las Heridas sufridas. Para algunos basta con el proceso de curación natural (aunque lento) del organismo, mientras que otros requieren acceso a instalaciones médicas de tecnología punta.

REPOSO

Por cada noche completa que duerme, un personaje recupera 1 Herida (sea cual sea su estado de salud actual). Al final de cada semana completa de reposo, el personaje puede intentar una tirada de Aguante para eliminar 1 herida crítica. La dificultad de esta tirada es igual a la gravedad de la herida crítica. Si la supera, el personaje se recupera de la herida crítica y deja de estar afectado por ella. En caso de fallar la tirada, el personaje conserva la herida crítica, pero al menos recupera 1 Herida. Si obtiene ⊛, el personaje puede curarse 1 herida crítica adicional.

Los droides se benefician del reposo como cualquier otro personaje, ya que es el tiempo que tardan sus subrutinas y sistemas automatizados en llevar a cabo las reparaciones necesarias.

ATENCIÓN MÉDICA

Un personaje puede intentar una tirada de Medicina para ayudar a otro personaje a recuperar heridas. Cada personaje solamente puede recibir una tirada de Medicina por encuentro, ya que los primeros auxilios tienen una eficacia limitada.

La dificultad de esta tirada depende del actual estado de salud del objetivo. Si se supera esta tirada de Medicina, el objetivo recupera tantas Heridas como el número de ✲ obtenidos y tanta Tensión como el número de 🔱 generadas.

TABLA 6-11: DIFICULTAD DE LAS TIRADAS DE MEDICINA

Estado de salud	Tirada de Medicina
Las Heridas no superan la mitad del umbral de Heridas	**Fácil (◆)**
Las Heridas superan la mitad del umbral de Heridas	**Media (◆◆)**
Las Heridas superan el umbral de Heridas	**Difícil (◆◆◆)**
Recuperación de herida crítica	Gravedad de la herida crítica

Una vez por semana, un personaje también puede intentar curar una herida crítica realizando una tirada de Medicina con una dificultad equivalente a la gravedad de dicha herida crítica (ver **Tabla 6–11** en la página 220). Se puede intentar una tirada de Medicina por cada semana y cada herida crítica tratada.

Un personaje también puede tratar de curarse sus propias Heridas o heridas críticas, pero esto aumenta en 2 la dificultad de la tirada de Medicina. Además, si el personaje no dispone de los suministros médicos apropiados (ver página 176), la dificultad de la tirada aumenta en 1 más.

Los droides no se benefician de la atención médica, pero pueden repararse con tiradas de Mecánica siguiendo este mismo procedimiento y aplicando la misma dificultad que a sus contrapartidas de Medicina. La única excepción consiste en que si un droide usa la Mecánica para curarse a sí mismo, la dificultad sólo aumenta en 1 en lugar de 2. La mayoría de los droides sencillamente ignoran el "dolor" y disponen de rutinas y programas de autodiagnóstico que les permiten identificar el mejor modo de repararse a sí mismos.

TANQUES DE BACTA

Los personajes también pueden recuperarse utilizando un tanque de bacta. La velocidad de recuperación depende del estado de salud del paciente. Un personaje herido se recupera al ritmo de 1 Herida cada 2 horas. Un personaje incapacitado recupera 1 Herida cada 6 horas.

Al final de cada periodo de 24 horas, un personaje puede hacer una tirada de Aguante para curarse 1 herida crítica. La dificultad de esta tirada es igual a la gravedad de la herida crítica. Si la supera, el personaje se recupera de la herida crítica y deja de estar afectado por ella. En caso de fallar la tirada, el personaje conserva la herida crítica, pero al menos recupera 1 Herida.

BAÑOS DE ACEITE LUBRICANTE (SÓLO DROIDES)

Los droides no pueden utilizar tanques de bacta, pero pueden recibir estos mismos beneficios sometiéndose a un baño de aceite lubricante. Estos baños están diseñados básicamente para acelerar la recuperación de desperfectos y averías en droides. Cada hora que pasa un droide sumergido en un baño de aceite lubricante potencia sus sistemas de autodiagnóstico y le permite recuperar 1 Herida. Los baños de aceite no restauran heridas críticas; para eso se requieren tiradas de Mecánica.

INYECTORES DE ESTIMULANTES

Los inyectores de estimulantes son viales con mecanismos de inyección automática que contienen medicinas, fluido bacta y analgésicos, y se usan para administrar tratamientos médicos de campaña. Curan una cantidad fija de Heridas sin necesidad de hacer ninguna tirada. Sin embargo, tienen el inconveniente de que su eficacia se reduce con cada administración en un mismo día. Un personaje necesita descansar un periodo completo de 24 horas para poder beneficiarse del efecto completo de otro inyector de estimulantes.

El primer inyector utilizado sobre un personaje le permite recuperar automáticamente 5 Heridas. El segundo solamente le cura 4 Heridas, el tercero 3, y así sucesivamente. Esto quiere decir que el sexto inyector no tendrá ningún efecto en el personaje, ya que su organismo está saturado de medicina.

Se requiere 1 maniobra para administrar un inyector, y el objetivo debe hallarse a distancia de interacción del personaje que lo utiliza. Un personaje que dispone de un apéndice libre puede aplicarse un inyector a sí mismo empleando 1 maniobra.

Para curar heridas críticas se requiere una tirada de Medicina cuya dificultad equivale a la gravedad de la herida en cuestión. Los inyectores de estimulantes no surten ningún efecto sobre las heridas críticas.

PARCHES DE REPARACIONES DE EMERGENCIA (SÓLO DROIDES)

Los droides no pueden utilizar inyectores de estimulantes, pero se les aplican estos mismos beneficios cuando usan parches de reparaciones de emergencia (incluido el límite de 5 unidades diarias). Sin embargo, los parches de reparaciones de emergencia solamente curan 3 Heridas con cada uso (aunque su efectividad no se reduce con aplicaciones adicionales). Para reparar una herida crítica en un droide se precisa una tirada de Mecánica, cuya dificultad equivale a la gravedad de dicha herida crítica.

RECUPERACIÓN DE TENSIÓN

Afortunadamente, es bastante sencillo recuperarse de la Tensión sufrida. Detenerse unos instantes a recuperar el aliento, ingerir una buena comida o pasar el rato relajándose con unos amigos son distintas formas de recuperar Tensión.

Al final de cada encuentro, cada personaje puede hacer una **tirada Simple (–) de Disciplina o de Frialdad**. Cada ✲ obtenido le permite recuperar 1 de Tensión. Además, una buena noche de descanso suele eliminar toda la Tensión acumulada por un personaje. Se rumorea también que algunos jedi han dominado una técnica que les permite ignorar los efectos de la Tensión o aliviar las tribulaciones ajenas para que se recuperen más rápidamente.

RECUPERACIÓN DE HERIDAS CRÍTICAS

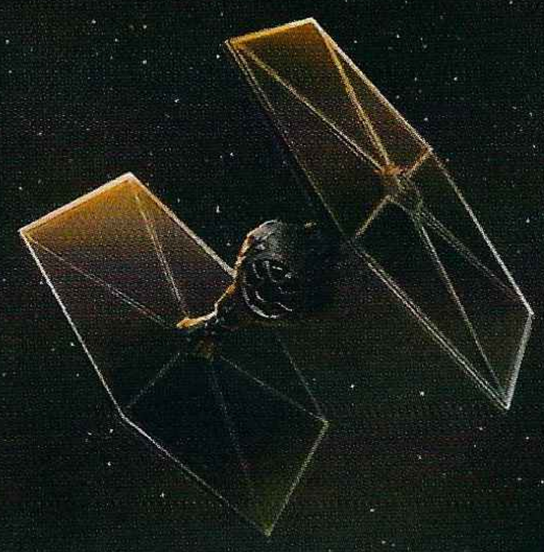
Dado que las heridas críticas no tratadas exacerban la gravedad de posteriores heridas críticas, deben curarse con la mayor presteza y eficacia posible. Las heridas críticas varían en magnitud, lo que a su vez determina la dificultad de las tiradas de Medicina necesarias para tratarlas y eliminarlas.

Es importante señalar que, aun cuando el efecto de una herida crítica haya expirado, dicha herida aún se conserva hasta que sea tratada convenientemente. Por ejemplo, con un resultado de 23 en la tabla de heridas críticas (Desequilibrado), el personaje añadiría ■ a su siguiente tirada de habilidad.

Pero incluso después de que se haya aplicado y resuelto este efecto, la herida crítica aún existe y seguirá añadiendo un +10 a futuras tiradas de herida crítica del personaje hasta que se cure por completo.







VII

NAVES ESPACIALES Y VEHÍCULOS

"No tendrá buen aspecto,
pero los resultados sí son buenos."

–Han Solo

En *Star Wars*, ágiles deslizadores congestionan las calles de ciudades inmensas que ocupan planetas enteros, volando a un metro de la superficie suspendidos por repulsores gravíticos. Otros bólidos aéreos patrullan con elegancia los cielos de miles de mundos, propulsados a velocidades de vértigo por potentes motores iónicos. Astronaves de todos los tamaños despegan de puertos espaciales remotos y surcan el espacio a hipervelocidad, recorriendo miles de años luz sin más esfuerzo ni trascendencia de lo que supondría visitar el mercado.

El universo presentado en **Al Filo del Imperio** depende hasta tal punto de estas tecnologías de transporte que no puede concebirse sin ellas. Los vehículos tienen una importancia casi talismánica para sus capitanes y tripulaciones; son como seres vivos para quienes los adoran. Algunos son el único hogar de los viajeros espaciales. En este capítulo se describen varias de las astronaves y vehículos más comunes de la galaxia, así como las reglas que los gobiernan.

CARACTERÍSTICAS DE LOS VEHÍCULOS

Desde la más pequeña y veloz moto aceleradora hasta el colosal y ponderoso destructor estelar de clase Imperial, todos los vehículos tienen un cierto número de características comunes que definen atributos tales como la potencia de los escudos de una nave o la capacidad de aceleración de un deslizador. Estas características conforman el grueso de la información relevante sobre la mecánica de juego que rige a astronaves y vehículos.

Manejo: Representa la agilidad de la nave o vehículo, y lo bien que responde al control del piloto.

Velocidad: Refleja la rapidez de la nave o vehículo, así como su aceleración.

Silueta: Es una medida abstracta del tamaño general del vehículo.

Defensa: La primera línea de defensa de la nave contra ataques y accidentes. Normalmente representa los escudos de rayos y partículas que posee la nave, pero también contempla otros factores (sean tecnológicos o de otro tipo) que impiden que el daño recibido afecte al Blindaje del vehículo.

Blindaje: Mide la resistencia del casco de la nave o vehículo, del mismo modo que la Protección a escala personal.

Umbral de Daños en el casco: Indica la solidez estructural de la nave o vehículo, y su capacidad para resistir daños y seguir operativo.

Umbral de Tensión de sistemas: El límite al que puede llevarse una nave o vehículo antes de que sus sistemas se sobrecarguen o desconecten.

Ensamblajes: El número de espacios disponibles en una nave o vehículo para instalar modificaciones y mejoras.

MANEJO

En líneas generales, el Manejo refleja la agilidad inherente de una nave o vehículo, así como el modo en que responde al piloto y a la tripulación. El Manejo depende de varios factores. Aunque el tamaño es sin duda el más evidente (un Z-95 Cazacabezas o una patrullera Firespray son por naturaleza más maniobrables que un destructor estelar de clase Victoria), otros como la forma, los sistemas de control, la masa o la restricción general de movilidad pueden afectar al Manejo de un vehículo.

En términos de juego, el Manejo de un vehículo indica el número de □ o de ■ que se añaden a la reserva de dados de un personaje. El Manejo básico es 0; las naves extremadamente ágiles añaden □ a todas las tiradas de Pilotar, y las más lentas o pesadas añaden ■. Los pilotos añaden a sus tiradas tantos ■ como el Manejo de la nave si es un valor negativo, o tantos □ como su Manejo si éste es positivo.

VELOCIDAD

La Velocidad es una abstracción de la rapidez y aceleración de la nave o vehículo, y determina la prontitud con que se desplaza en relación a su entorno, así como las maniobras que puede efectuar el piloto. La Velocidad indicada en la descripción de un vehículo es siempre su valor máximo, pero el piloto puede optar por desplazarse más despacio. Una Velocidad de 0 indica que la nave o vehículo está inmóvil o es de naturaleza estacionaria, y los valores superiores señalan un aumento proporcional de la velocidad (por ejemplo, Velocidad 1 podría corresponder al lento caminar de un andador AT-AT o al vuelo tardo de una nave de transporte, mientras que Velocidad 5 es propia de cazas TIE y coches de las nubes).

SILUETA

Al igual que la Velocidad, la Silueta es un valor abstracto que define el tamaño y la masa de una nave o vehículo en relación a otras naves o vehículos. Influye mucho en la escala y se utiliza para calcular la dificultad de los ataques contra objetivos de tamaños diferentes. Por norma general, las naves de mayor tamaño son más fáciles de alcanzar, y las pequeñas son más elusivas. Algunas naves especializadas como la fragata anticazas clase Lancera son excepciones a esta regla, ya que se trata de naves grandes equipadas con armas más pequeñas y ligeras de lo habitual en navíos de su clase y envergadura, razón por la que desempeñan funciones específicas en las flotas.

El valor de Silueta oscila entre el 0 y el 10, siendo 0 el equivalente a un ser más pequeño que un humano (una parte específica de una astronave, un jawa o un droide astromecánico) y 1 el tamaño de un humano adulto. La mayoría de las astronaves y cargueros ligeros tienen Silueta 3 ó 4. La Silueta 10 se reserva para las mayores astronaves o estaciones espaciales, como por ejemplo la Estrella de la Muerte.

UMBRAL DE DAÑOS EN EL CASCO

El umbral de Daños en el casco es un reflejo de la solidez y la resistencia al daño de la nave o vehículo. La fuerza de la quilla de una nave de línea, la firmeza del chasis de un camión deslizador o la resistencia al vacío espacial de la estructura de una astronave se miden todas mediante sus umbrales de Daños en el casco. Al igual que el umbral de Heridas de un personaje, el umbral de Daños en el casco representa la cantidad de daño físico que puede recibir una nave o vehículo antes de quedar inutilizado o destruido. Se mide a escala planetaria, lo que significa que 1 punto de Daños en el casco equivale a 10 Heridas a escala personal.

UMBRAL DE TENSIÓN DE SISTEMAS

El umbral de Tensión de sistemas representa la capacidad de los sistemas internos de una nave o vehículo para resistir el abuso que ejercen sobre ellos tanto el dueño como la propia galaxia. Es una síntesis de la eficacia y el estado de los sistemas y computadoras de navegación, motores e hiperimpulsores, plantas motrices y la miríada de delicados sistemas adicionales necesarios para garantizar el máximo rendimiento.

ASTRONAVES, VEHÍCULOS Y ESCALAS

Las astronaves y los vehículos siguen las mismas reglas básicas de interacción y acción descritas en el **Capítulo I: Reglas del juego** y en el **Capítulo VI: Conflicto y combate**. No obstante, debido a su masa y tamaño superiores, por necesidad han de operar a una escala distinta que en este juego se denomina escala planetaria.

En lo referente a las armas, el Blindaje y el umbral de Daños en el casco de un vehículo, cada punto equivale a 10 puntos de la característica equivalente a escala personal. Por ejemplo, un cañón láser de caza estelar con un daño básico de 3 inflige 3 puntos de daño cuando se dispara contra otra astronave, pero si alcanzara a un humano le causaría 30 Heridas. Y al revés, un fusil blíster de infantería tendría que infligir 10 puntos de daño a una astronave para poder causarle 1 solo punto de daño.

Es preciso señalar que las armas de escala planetaria infligen cantidades de daño desorbitadas a los individuos. La mayoría de los impactos infligen de forma automática suficientes Heridas para exceder con creces el umbral de Heridas de un personaje, incapacitándolo durante el resto del encuentro. Sin embargo, el DJ puede considerar que esto no basta para representar la temible potencia destructiva de un arma de astronave disparada contra un individuo. En tal caso, es libre de añadir +50 al resultado de la tirada efectuada en la tabla de heridas críticas. Por otra parte, los individuos alcanzados por un arma de escala planetaria podrían hallarse en la periferia del radio de efecto del disparo, lo que explicaría por qué han sobrevivido relativamente ilesos.

Cabe destacar también que, con objeto de evitar que ciertas armas como las pistolas blíster inflijan daños críticos a astronaves fuertemente acorazadas, el daño debe exceder el Blindaje del vehículo para que éste pueda sufrir un impacto crítico.

Las armas de escala planetaria que poseen la propiedad Explosión son particularmente eficaces diezmando objetivos terrestres, aun cuando su radio explosivo no les permita alcanzar a múltiples blancos en el espacio. Las armas explosivas de astronaves alcanzan a su objetivo principal y a todo objetivo adicional que se encuentre a corto alcance, y no sólo a los que se encuentren a distancia de interacción del objetivo original.

ASTRONAVES Y ESCALA PERSONAL

Que las astronaves y vehículos se utilicen normalmente a escala planetaria no significa que el DJ no pueda hacer que operen a escala personal. Dos vehículos situados a alcance de bocajarro pueden hallarse también a alcance medio en la escala personal, o incluso a distancia de interacción (un buen ejemplo de esto serían dos deslizadores situados uno junto al otro). Lo más importante es recordar que todos los intervalos de alcance a escala personal existen dentro del alcance de bocajarro de la escala planetaria. Ésta también puede ser una de las raras ocasiones en las que, desde un punto de vista narrativo, cabe suponer que un arma de astronave con la propiedad Explosión (por ejemplo, un torpedo de protones) pueda alcanzar a múltiples vehículos a la vez.

Si un vehículo acumula más Tensión de sistemas que la marcada por este umbral, sus sistemas empiezan a sobrecargarse y se apagan hasta ser reparados o reiniciados. Esto afecta negativamente al rendimiento del vehículo e incluso puede inutilizarlo de forma temporal, lo que acarrea complicaciones ulteriores para sus tripulantes y pasajeros.

Los factores que pueden causar Tensión en una nave o vehículo son numerosos y muy diversos. Lo más habitual es que el vehículo acumule Tensión cuando su tripulación lo lleva más allá de sus límites. Forzar los motores sublumínicos por encima de los niveles de seguridad para escapar de un perseguidor o disparar los sistemas de armamento hasta que sus cañones estén al rojo vivo son ejemplos claros de este tipo de abusos. Un vehículo también sufre Tensión debido a accidentes repentinos causados por un exceso de ⚙, a peligros del entorno como campos de asteroides o nebulosas ionizadas, o a los efectos de armas especiales como los cañones de iones.

Existe una diferencia entre la Tensión de sistemas y la Tensión normal de los personajes, y es que la primera **no se puede recuperar gastando** ↻. Solamente se puede restaurar si la tripulación realiza ciertas acciones, o bien con el paso del tiempo: una nave o vehículo recupera 1 punto de Tensión de sistemas por cada día completo que transcurra sin que sufra más Tensión de sistemas.

ENSAMBLAJES

Toda astronave y vehículo manufacturado en la galaxia permite un cierto grado de personalización. Aunque muchos de ellos, como los cazas estelares y la mayoría de las naves militares, han sido construidos con fines específicos y apenas tienen cabida para modificaciones, otros vehículos civiles y comerciales poseen diseños modulares que facilitan las labores de personalización. Casi todos los cargueros y transportes entran dentro de esta última categoría; sus cascos pueden configurarse de mil formas diferentes para la estiba de cualquier cargamento imaginable. Con este propósito, todas las naves y vehículos poseen Ensamblajes que pueden usarse para adaptar su rendimiento, sus características o su armamento a las necesidades de sus propietarios.

El número de Ensamblajes de una nave o vehículo depende más del fabricante y el modelo que de su tamaño. La patrullera clase Firespray es una nave relativamente pequeña, pero su diseño se presta con facilidad a la modificación, mientras que el gargantuesco y kilométrico destructor estelar clase Imperial II prácticamente no puede modificarse a pesar de su tamaño, debido a la naturaleza especializada de su diseño y su propósito.

PROTECCIÓN

Con el fin de proteger a sus pasajeros, tripulantes y cargamentos valiosos, las naves y vehículos de la galaxia de *Star Wars* disponen de varios métodos para evitar o desviar el daño. En líneas generales, la Protección de una nave o vehículo es una combinación de su maniobrabilidad, la resistencia de su casco o chasis, la potencia de sus escudos y el grosor de su blindaje. Algunas naves poseen medios más exóticos para protegerse, como ondas gravitatorias concentradas, afustes de cañones láser de defensa o lanzadores cargados con micromisiles para interceptar ataques de cazas estelares, lanzaderas y piezas de artillería. Independientemente de la forma que adopten estos métodos de protección, en **Al Filo del Imperio** se dividen en dos puntuaciones separadas: la Defensa y el Blindaje.

DEFENSA

La Defensa refleja la capacidad de una nave o vehículo para reducir o desviar por completo el daño causado por ataques y colisiones, utilizando para ello escudos deflectores, sistemas de defensa inmediata, velocidades elevadas u otras tecnologías más exóticas. La Defensa es un método de protección esencial, el principal mecanismo defensivo de la mayoría de las naves espaciales e incluso de algunos vehículos terrestres. Funciona del modo descrito en la página 206; cada punto de Defensa añade ■ a toda tirada de ataque realizada contra la nave o vehículo. Los ➤ generados por los ■ añadidos a la reserva del atacante pueden llegar a

VELOCIDAD ATMOSFÉRICA Y SUBLUMÍNICA

No todas las velocidades son iguales en **Al Filo del Imperio**. La velocidad de desplazamiento en atmósferas y superficies planetarias es necesariamente más lenta que su equivalente en el espacio, donde no hay fricción ni fuerzas gravitatorias que opongan resistencia a los motores del vehículo y limiten su velocidad. Así, un aerodeslizador con Velocidad 4 que vuela por la atmósfera de un planeta se desplaza más lentamente que una astronave de Velocidad 4 a través del espacio. Además, las astronaves con capacidad transatmosférica (en la práctica, cualquier vehículo de Silueta 5 o inferior) se mueven a velocidades drásticamente inferiores en atmósferas planetarias, aun cuando su puntuación de Velocidad sigue siendo la misma. Por ejemplo, un caza estelar que vuela a Velocidad 5 en la atmósfera se mueve más lentamente que si estuviera surcando el espacio a esa misma Velocidad 5. Esto se debe al hecho de que, aunque puedan volar en atmósferas, la mayoría de las naves espaciales no están optimizadas para ello. Al no tener fuselajes aerodinámicos ni alas provistas de superficies de control variables, deben abrirse paso a través de la atmósfera empleando sus motores iónicos y sus repulsores.

reducir en gran medida o incluso anular todo el daño causado por el ataque o colisión, y las ⚙ obtenidas también disminuyen la probabilidad de impactos críticos.

SILUETA Y ZONAS DE DEFENSA

Las naves (y también los pocos vehículos provistos de Defensa) tienen un número de zonas de defensa determinado por su Silueta. Todo vehículo de Silueta 4 o inferior tiene dos zonas de defensa: proa y popa. Las naves de Silueta 5 y superior tienen cuatro zonas de defensa: proa, popa, babor y estribor. Todas las naves poseen una puntuación de Defensa prefijada para cada una de sus zonas de defensa que viene dictada por su sistema de computadoras y los parámetros de fábrica de sus generadores de escudos. La cantidad máxima de Defensa que puede tener una nave o vehículo en una cualquiera de sus zonas de defensa es de 4 puntos, sea cual sea su tamaño. Por ejemplo, el robusto caza estelar BTL-A4 Ala-Y tiene Silueta 3 y dos zonas de defensa (proa y popa). La configuración por defecto de la Defensa del Ala-Y es de 1 punto de Defensa en proa y 1 punto de Defensa en popa.

La mayoría de los sistemas defensivos, especialmente los escudos deflectores de rayos y partículas que son los más comunes en la mayoría de las especies capaces de viajar por el espacio, pueden asignarse u orientarse hacia diferentes zonas para reforzar la defensa donde más falta haga. Esto se consigue redirigiendo la energía de unas zonas a otras, reduciendo la Defensa de una parte de la nave para aumentarla en otra. En el caso del Ala-Y antes mencionado, si tuviera un caza TIE a la cola, el piloto podría redirigir la potencia de la zona de defensa de proa hacia la de popa con el fin de aumentar la Defensa de dicha zona a 2 puntos y dejar la proa a 0 hasta restablecer la configuración predeterminada. El Ala-Y añadiría ■ ■ a las tiradas de ataque del caza TIE, pero si recibe un disparo por la zona de proa no podrá añadirle ningún ■.

En la descripción de cada nave y vehículo hay una barra que muestra la configuración básica de Defensa de todas sus zonas. En naves con Silueta 4 e inferior este recuadro sólo contiene dos números, uno para la zona de proa y otro para la de popa. Las naves de Silueta 5 y superior tienen múltiples zonas de defensa, lo que se representa mediante cuatro números que indican los valores de Defensa de proa, babor, estribor y popa (por ese orden).

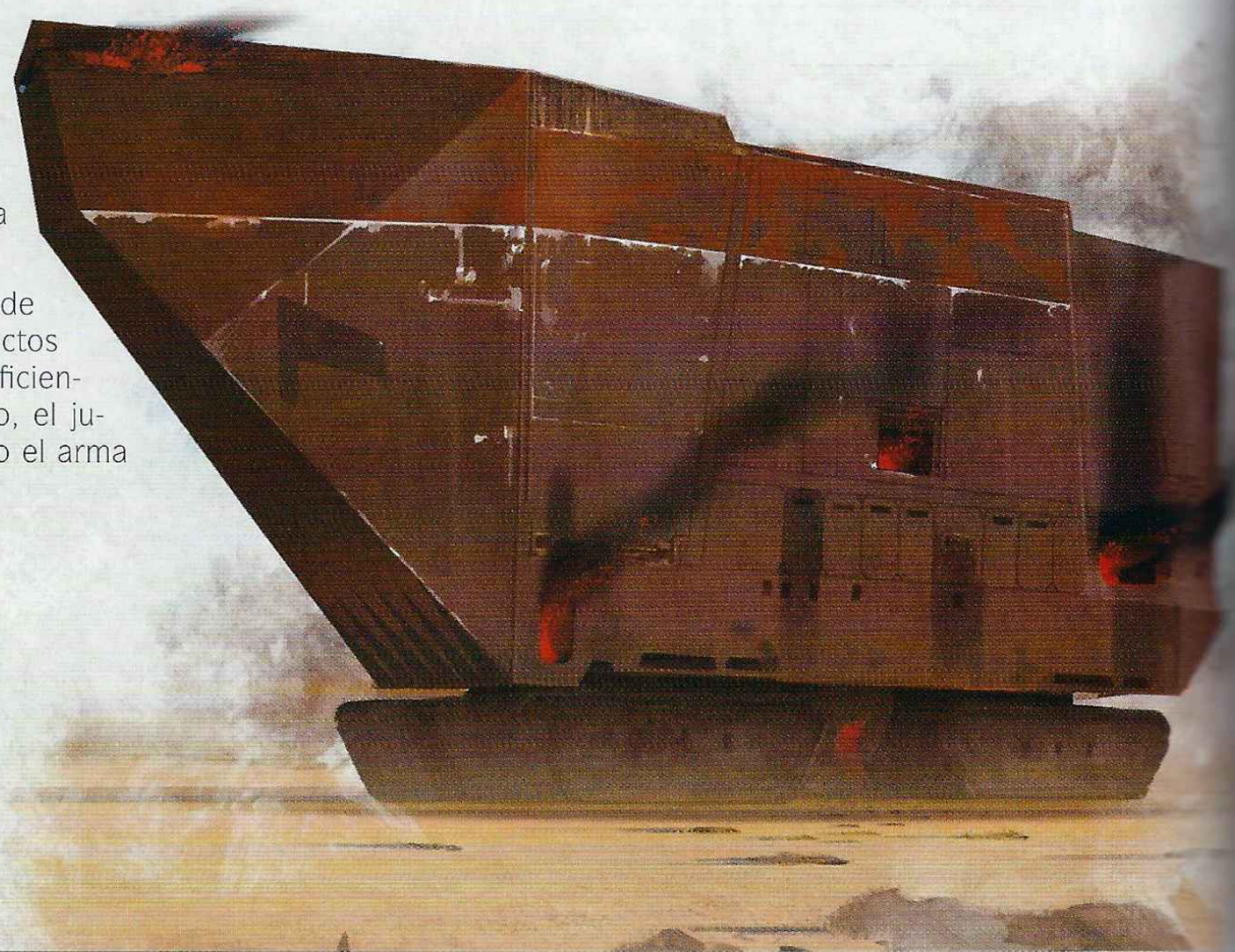
BLINDAJE

El Blindaje es la segunda línea de defensa de una astronave y la única protección disponible para la mayoría de vehículos terrestres. Absorbe el daño causado por ataques e impactos que sobrepasa la Defensa de la nave. Es el más pasivo de los dos tipos de protección, y se compone de una serie de materiales que van desde el duracero común hasta exóticos compuestos de carbono y policarbonitas avanzadas. Igual que los blindajes personales que utilizan los PJ, el Blindaje de una nave o vehículo anula tantos puntos de daño como su valor. Pero como opera a escala planetaria, 1 punto de Blindaje en una nave equivale a 10 puntos de Protección a escala personal.

ARMAS DE NAVES Y VEHÍCULOS

Los sistemas de armamento de astronaves y vehículos incluyen desde los blásteres ligeros de repetición montados en las motos deslizadoras hasta las inmensas baterías de turboláseres alineadas en los flancos de un destructor imperial. Sin embargo, en **Al Filo del Imperio** todas las armas de naves y vehículos comparten una serie de características comunes, similares a las que poseen las armas descritas en el **Capítulo V: Equipo**, pero con algunas diferencias dignas de mención.

- **Alcance:** El intervalo de alcance hasta el que resulta eficaz el arma. Las astronaves y vehículos utilizan una escala superior a la personal para medir los alcances.
- **Daño:** Este número refleja el daño básico que inflige el arma al objetivo si el ataque tiene éxito. Por cada ✲ neto obtenido en la tirada, el atacante añade 1 al daño básico del arma utilizada.
- **Crítico:** Este valor indica la cantidad de 🔱 que hacen falta para causar impactos críticos con el arma. Si se obtienen suficientes 🔱 para infligir un impacto crítico, el jugador del personaje que ha disparado el arma tira 1d100 en la **Tabla 7–9: Impactos críticos** (página 244) para determinar su efecto sobre el objetivo. Algunas armas y talentos modifican esta tirada aumentando o mermando su efecto. Además, un personaje sólo puede causar 1 impacto crítico con cada impacto efectuado sobre el objetivo. No obstante, si la tirada de ataque genera suficientes 🔱 para infligir múltiples impactos críticos, el personaje puede optar por añadir +10 a la tirada en la **Tabla 7–9** por cada impacto crítico adicional.



SISTEMAS GENERALES DE LAS NAVES ESPACIALES

Existen una cantidad y variedad apabullante de astronaves en la galaxia. A pesar de ello, casi todas las naves están equipadas con una serie de componentes básicos necesarios para la seguridad en los viajes interestelares. Los vehículos terrestres también poseen algunos de estos sistemas, sobre todo sensores y dispositivos de comunicación.

Motores sublumínicos: Los motores sublumínicos impulsan las astronaves a través del espacio real a velocidades próximas a la de la luz. Proporcionan capacidades transatmosféricas e intrasistémicas a naves de todos los tamaños, desde los más pequeños cazas estelares hasta los inmensos y kilométricos destructores imperiales. El modelo más habitual de motor sublumínico es el iónico, una tecnología probada que emplea reactores de fusión con núcleos de hipermateria para generar potentes descargas de iones como medio de propulsión.

Hiperimpulsor: Los hiperimpulsores fueron la tecnología clave para la fundación de la sociedad galáctica tal y como existe en la actualidad. Estos delicados motores permiten que la nave salte al hiperespacio, una suerte de realidad paralela por la que se puede viajar a velocidades varias veces superiores a la lumínica. Los hiperimpulsores se catalogan mediante un sistema de clasificación que refleja su velocidad superlumínica relativa en una escala descendente, siendo los valores más bajos indicativos de motores más rápidos. Los hiperimpulsores de uso civil suelen ser de clase 3 y 4, aunque es posible obtener algunos modelos más veloces. La mayoría de las naves están equipadas con un hiperimpulsor de emergencia por si falla el principal; estos modelos auxiliares suelen ser extremadamente lentos y por lo general sólo sirven para recorrer distancias cortas.

Computadora de navegación: Desde las sofisticadas y potentes computadoras que se utilizan a bordo de las naves de línea militares hasta la memoria de astronavegación de un droide astromecánico, las computadoras de navegación se usan principalmente para resolver cálculos de increíble complejidad necesarios para saltar al hiperespacio sin correr riesgos.

Cápsulas de salvamento o sistemas de eyección: Todas las naves (y muchos aerodeslizadores) están equipadas con cápsulas de emergencia para evacuar a la tripulación en caso de que la nave sufra daños catastróficos. La mayoría de los aerodeslizadores y astronaves de Silueta 3 e inferior poseen asientos eyectables que lanzan al piloto y a sus posibles tripulantes fuera del vehículo antes de que éste se desintegre. Los asientos de eyección están provistos de diminutos propulsores para maniobrar y de un pequeño dispositivo repulsor para que el piloto aterrice sano y salvo tras ser eyectado. El uso de asientos eyectables es muy común en atmósferas, y muchos trajes de vuelo están diseñados para ofrecer una protección limitada contra el vacío. En las naves de Silueta 4 y superior se instalan suficientes cápsulas de salvamento para evacuar a toda la tripulación y a los pasajeros. Estas cápsulas están presurizadas y contienen víveres para mantener con vida a sus ocupantes (normalmente de 4 a 6 seres de especies inteligentes) durante 5 días de ciclo estándar.

Sensores: Los sensores proporcionan a los tripulantes de un vehículo una imagen en 360º del entorno que se actualiza constantemente. Funcionan a distintos intervalos de alcance en función de la nave y de su potencia relativa, y aunque son muy eficaces, pueden ser burlados o interferidos por numerosas tecnologías. Los sensores operan en dos modalidades: pasiva y activa. El funcionamiento pasivo consume muy poca energía y capta todo lo que rodea a la nave hasta una distancia igual a su intervalo de alcance máximo. Para utilizar sensores en modalidad pasiva no se requiere tirada de habilidad, ya que son automáticos y transmiten la cantidad mínima de datos que proporciona su programación. Los sensores que funcionan en modo activo son más potentes y dirigidos. Cuando se usan activamente, el alcance de detección de los sensores se extiende 1 intervalo por encima de su alcance máximo indicado, pero únicamente rastrean uno de los sectores de tiro del vehículo (proa, popa, babor o estribor). Para utilizar sensores en modalidad activa se requiere una **tirada Fácil (◆) de Computadoras**, modificada por la radiación ambiental, las perturbaciones atmosféricas, el terreno (bosques y montañas en tierra, o asteroides y nebulosas en el espacio) y las posibles interferencias emitidas por el objeto de la inspección.

Comunicaciones: Los sistemas de comunicación estándar de naves y vehículos son transceptores subespaciales con el mismo alcance que los sensores. Si una nave tiene sensores de corto alcance, por ejemplo, sus comunicaciones también llegarán a corto alcance. Normalmente las comunicaciones se transmiten sin codificar y son fáciles de interceptar e interferir, aunque se pueden realizar numerosas modificaciones al sistema de comunicación de una nave para reforzar la seguridad de las señales transmitidas y recibidas.

Transpondedor: Todas las naves espaciales están equipadas con un transpondedor subespacial que emite el código de registro, número de serie del casco, identificación del propietario y demás información pertinente en una frecuencia especial que puede captar cualquier nave o sistema de comunicaciones subespaciales situados a alcance de bocajarro. El transpondedor también funciona como baliza de socorro en caso de que la nave sufra algún tipo de emergencia. El Imperio considera un delito grave la modificación de un transpondedor, y cualquier indicio de manipulación es motivo suficiente para que una patrulla de oficiales imperiales detenga y aborde una nave. Sin embargo, quienes valoran su anonimato prefieren correr el riesgo.

- **Sector de tiro:** La dirección o direcciones hacia las que puede dispararse un arma según la posición de su afuste. Los sectores de tiro se describen con detalle más adelante.
- **Propiedades especiales:** Muchas armas, como los cañones de iones, los proyectores de campos de tracción y los blásteres de repetición, poseen propiedades especiales adicionales que modifican su rendimiento. Estos efectos especiales se describen con mayor detalle en la página 155 del **Capítulo V: Equipo**.

CAÑONES BLÁSTER

Conocidos coloquialmente como "cañones de rayos", los cañones blásteres son versiones pesadas y artilleras de las armas blásteres de infantería. Aunque son menos potentes que los cañones láser, siguen siendo sumamente eficaces contra infantería y vehículos ligeros, y suelen encontrarse montados en vehículos atmosféricos o en las naves espaciales más pequeñas. Existen diferentes versiones de cañones blásteres con distintas magnitudes de potencia.

CAÑÓN BLÁSTER AUTOMÁTICO

Los cañones blásteres automáticos son versiones de fuego rápido de los normales. Su avanzada tecnología de conversión de gases y sus módulos de inducción especializados les permiten alcanzar una cadencia de fuego cíclica muy elevada, efectuando una rápida sucesión de disparos con una sola vez que se apriete el gatillo o se oprima un botón.

ARMAS DE IONES

Las armas de iones son sistemas de armamento antinave y antivehículo diseñados para inutilizar a sus objetivos en lugar de destruirlos. Emplean generadores de turbinas iónicas para producir masas de partículas de carga negativa que se fusionan con plasma y se liberan en forma de pulsos o rayos. Las partículas de carga negativa interfieren los sistemas electrónicos del objetivo provocando cortocircuitos, dañando computadoras y bloqueando sistemas en un esfuerzo por someterlo o facilitar su destrucción por medios más convencionales. Aunque las armas de iones están diseñadas para infligir poco o ningún deterioro físico a sus objetivos, pueden causar daños colaterales como circuitos quemados, juntas soldadas e incluso incendios a causa de intensas descargas eléctricas.

ARMAS LÁSER

Estas armas combinan rayos de luz concentrada con partículas cargadas para proyectar haces energéticos de largo alcance, gran precisión e increíble capacidad destructiva. Son la opción principal contra vehículos e infantería, y constituyen un buen complemento para los blásteres de menor potencia.

CAÑÓN LÁSER

Los cañones láser son el armamento antiaéreo estándar de las astronaves y pueden encontrarse en casi cualquier tipo de nave, desde los cazas estelares más pequeños hasta las más formidables naves de línea. Se prefieren a los cañones blásteres porque son más potentes y precisos, y además pueden combinarse en baterías o instalarse por separado. Los cañones láser ligeros y medios suelen hallarse en cargueros y cazas estelares. Los cañones pesados se reservan para las naves de línea como sistemas de armamento secundarios para eliminar naves de menor tamaño. También se instalan a menudo cañones láser en vehículos terrestres militares.

CAÑONES LÁSER CUÁDRUPLES

Las baterías de cañones láser cuádruples son armas anticaza compuestas por cuatro cañones láser de bajo calibre conectados a un único mecanismo de disparo y operados mediante un sofisticado sistema de control de fuego. Disparan cuatro rayos láser cada vez que se aprieta el gatillo, y pueden llenar fácilmente el espacio circundante de la nave con suficientes kilojulios de energía como para destruir a los cazas estelares y patrulleras más resistentes.

TURBOLÁSER

Los turboláseres son armas descomunales de gran calibre con un elevadísimo consumo de energía, el sistema de armamento más grande con el que puede equiparse una astronave. Un turboláser puede atravesar limpiamente los escudos, el blindaje y el casco de un objetivo con un solo disparo; los más ligeros aniquilan naves pequeñas con facilidad, y los

SECTORES DE TIRO

Toda nave y vehículo posee cuatro sectores de tiro: proa, popa, babor y estribor. Cada uno de ellos cubre una zona de la nave que se extiende en un arco de 90° desde su punto central. Dependiendo de la parte del casco en la que se encuentra y de su tipo de afuste, un arma puede cubrir uno o varios sectores de tiro. Las armas de soporte fijo solamente cubren un sector de tiro. Por ejemplo, los cañones láser del morro del BTL Ala-Y son fijos y sólo pueden disparar contra enemigos situados en su sector de tiro de proa. Las armas montadas sobre torretas, como los turboláseres de la corbeta CR90, pueden rotar para cubrir cualquier sector de tiro, lo que se indica en la descripción del arma con la expresión "todos los sectores de tiro".

Algunas naves también tienen sectores de tiro dorsales (por arriba) y ventrales (por abajo). Las armas montadas en la superficie dorsal de una nave no pueden alcanzar a objetivos situados en su parte ventral, al igual que las armas ventrales no pueden usarse para disparar contra objetivos situados en el sector de tiro dorsal. Por ejemplo, el cañón láser ventral de un carguero medio YT-1300 tiene un sector de tiro ventral completo, lo que significa que puede atacar con él a cualquier amenaza que se aproxime por debajo de la nave, pero debe variar su posición para poder disparar a los enemigos que se le acerquen por arriba.

más pesados causan estragos en las defensas de los cruceros de mayor tamaño. Los inconvenientes de estas armas son la enorme cantidad de potencia que se requiere para su uso, su prolongado tiempo de recarga y su dificultad para seguir y alcanzar objetivos pequeños y veloces como los cazas estelares.

CAMPOS DE TRACCIÓN

Las armas de tracción son generadores de escudos modificados que proyectan un campo de energía capaz de retener e inmovilizar astronaves. Se utilizan en astilleros orbitales, puertos espaciales planetarios, estaciones espaciales y muchas astronaves para guiar sin percances a los navíos hasta hangares y muelles de atraque, así como para estibar carga. Cuando se instalan en naves de guerra pueden emplearse ofensivamente para capturar naves enemigas y atraerlas hasta un muelle de carga con el fin de abordarla sin riesgos añadidos.

PROYECTILES EXPLOSIVOS

Los proyectiles explosivos son potentes armas de un solo uso que pueden atravesar blindajes o incluso perseguir a sus objetivos. Se propulsan mediante pequeños motores sublumínicos y están armados con cabezas explosivas de alta potencia diseñadas para proporcionar una cierta ventaja a las naves más pequeñas contra naves mayores, o para eliminar cazas y deslizadores enemigos antes de que se acerquen demasiado. Muchos misiles y torpedos contienen un sofisticado sistema de guía y propulsores vectoriales que les permiten seguir a sus objetivos e incluso dar media vuelta y realizar otra pasada si han errado el blanco a la primera.

MISILES Y GRANADAS DE IMPACTO

Los misiles de impacto son los más comunes y menos potentes de los dos tipos de proyectiles explosivos de uso naval y pueden encontrarse en toda clase de naves espaciales, desde diminutos cazas estelares a naves de línea. Un misil de impacto mide un metro escaso de longitud y está provisto de una cabeza explosiva especial en la que se combinan un penetrador de duracero reforzado (para atravesar el blindaje de una nave empleando fuerza cinética) y una carga explosiva que provoca daños por deflagración y ondas de choque. Los misiles de impacto son principalmente armas anticaza empleadas para inutilizar rápidamente patrulleras y cazas estelares, aunque también resultan eficaces contra objetivos más grandes.

MUNICIÓN LIMITADA Y CAZAS ESTELARES

En ocasiones, los cazas estelares y otras naves de pequeño tamaño van equipados con armas que tienen la propiedad Munición limitada, como torpedos de protones o lanzamisiles de impacto. Aunque normalmente las armas de Munición limitada se pueden recargar efectuando 1 maniobra después de su uso, los cazas estelares no suelen llevar más de una carga de torpedos o misiles, y deben volver a la base o a una nave de transporte para reponerlos. Por este motivo no pueden recargarse en pleno vuelo, ¡y mucho menos en mitad de un combate!

Las granadas de impacto son armas de escala personal, aunque muchos vehículos terrestres militares se equipan con lanzagranadas de impacto que disparan versiones de mayor tamaño ideadas para eliminar pelotones de infantería y vehículos blindados. Los lanzagranadas de impacto son armas balísticas de alcance relativamente corto, por lo que resultan inútiles en combates espaciales.

Cada misil de impacto adicional cuesta 500 créditos y es un artículo restringido (R).

TORPEDOS DE PROTONES

Los torpedos de protones son proyectiles antiaéreos sumamente avanzados que suelen formar parte de la carga de combate de patrulleras y cazas estelares. Son más grandes y voluminosos que los misiles de impacto y poseen una cabeza explosiva cónica y achatada, por lo que en sus tubos lanzadores caben menos unidades que en las contrapartidas de misiles de impacto. Las cabezas de los torpedos contienen un letal ingenio de dispersión protónica detonado por una volátil carga explosiva de nergón-14. Los torpedos de protones están diseñados para dañar y destruir vehículos grandes como transportes de carga y naves de línea. Gracias a ellos, las naves más pequeñas como patrulleras y cazas estelares pueden disponer de una potencia de fuego por encima de su categoría.

Cada torpedo de protones adicional cuesta 750 créditos y es un artículo restringido (R).



TABLA 7-1: ARMAS DE NAVES Y VEHÍCULOS

Nombre	Alcance	Daño	Crítico	Propiedades especiales
Campo de tracción ligero	Bocajarro	—	—	Tracción 2
Campo de tracción medio	Corto	—	—	Tracción 4
Campo de tracción fuerte	Corto	—	—	Tracción 6
Cañón bláster automático	Bocajarro	3	5	Automática
Cañón bláster ligero	Bocajarro	4	4	—
Cañón bláster pesado	Bocajarro	5	4	—
Cañón de iones ligero	Bocajarro	5	4	Iónica
Cañón de iones medio	Corto	6	4	Iónica
Cañón de iones pesado	Medio	7	4	Disparo lento 1, Iónica
Cañón láser ligero	Bocajarro	5	3	—
Cañón láser medio	Bocajarro	6	3	—
Cañón láser pesado	Corto	6	3	—
Cañones láser cuádruples	Bocajarro	5	3	Enlazada 3, Precisa
Lanzamisiles de impacto	Corto	6	3	Brecha 4, Disparo lento 1, Explosión 4, Guiada 3, Munición limitada 3
Lanzatorpedos de protones	Corto	8	2	Brecha 6, Disparo lento 1, Explosión 6, Guiada 2, Munición limitada 3
Turboláser ligero	Medio	9	3	Disparo lento 1, Brecha 2
Turboláser medio	Largo	10	3	Brecha 3, Disparo lento 1
Turboláser pesado	Largo	11	3	Brecha 4, Disparo lento 2

COMBATE DE NAVES Y VEHÍCULOS

Los enfrentamientos entre astronaves y vehículos se resuelven utilizando la misma mecánica básica de combate descrita en el **Capítulo VI: Conflicto y combate**. En el combate de naves y vehículos no se aplica una mecánica distinta y exclusiva; en vez de eso, está concebido para añadir un nivel de detalle adicional a las reglas normales de combate, gracias al cual los jugadores pueden participar en encuentros de juego estructurado utilizando astronaves, vehículos, personajes o cualquier combinación de lo anterior.

Al dirigir esta clase de encuentros, es importante señalar que las acciones de astronaves con Silueta 5 o superior deben seguir algunas reglas propias. Esto se debe a que son bastante más grandes que los cazas estelares y cargueros espaciales, y están tripuladas por docenas o incluso centenares de individuos.

VISIÓN GENERAL DEL COMBATE

El combate de astronaves y vehículos en **Al Filo del Imperio** sigue el mismo orden y las mismas reglas básicas expuestas en el **Capítulo VI: Conflicto y combate**. La mecánica se vuelve a reproducir en estas páginas para facilitar su referencia.

PRIMER PASO: TIRADAS DE INICIATIVA

Al comienzo del primer asalto de un combate, los jugadores y el DJ deben determinar el orden en que se resolverán los turnos de sus personajes. Esto se define como el **orden de iniciativas**.

Para establecer el orden de iniciativas, cada PJ y PNJ debe hacer una **tirada Simple** (–) **de Frialdad** o **de Alerta** (para más información, consulta el recuadro **¿Frialdad o Alerta?** en la página 199). Una vez efectuadas las tiradas, el DJ anota los resultados individuales y los ordena de mayor a menor cantidad de ✲ obtenidos. En caso de empate,

LA HABILIDAD PILOTAR EN COMBATE

Durante un combate en el que participen astronaves o vehículos, PJ y PNJ se verán en la obligación de hacer tiradas de Pilotar para manejar sus vehículos, realizar acciones y evitar consecuencias desastrosas. Cada vez que se exija una tirada de Pilotar, el personaje que maneja los mandos ha de utilizar su habilidad Pilotar vehículo planetario o Pilotar vehículo espacial, según el tipo de vehículo. En aras de la concisión, no suele mencionarse la versión específica de la habilidad que se debe utilizar; es tarea del DJ designar la habilidad más apropiada en cada situación.

tiene preferencia la tirada que haya sacado más . Si el empate persiste, se dará prioridad a los PJ sobre los PNJ. El resultado es el orden de iniciativas.

SEGUNDO PASO: PUESTOS DE INICIATIVA

Con el orden de iniciativas delante, el DJ marca los resultados obtenidos por los PJ para distinguirlos de los resultados de los PNJ. Los primeros se convierten en puestos de iniciativa disponibles para los PJ. Los resultados generados por los PNJ pasan a ser puestos de iniciativa para PNJ.

TERCER PASO: TURNOS INDIVIDUALES

Empezando por el primer puesto del orden de iniciativas, los jugadores y el DJ resuelven el turno de un personaje en cada puesto de iniciativa. Si el primer puesto corresponde a los PJ, entonces los jugadores deben ponerse de acuerdo para asignárselo a uno de los PJ que aún no haya actuado en el presente asalto. Ese PJ resuelve entonces su turno. Si el puesto de iniciativa pertenece a los PNJ, entonces el DJ escoge un PNJ para que ocupe ese puesto (de entre los PNJ que todavía no hayan actuado en el asalto). Ese PNJ resuelve entonces su turno. Cabe destacar que algunas astronaves pueden llevar múltiples tripulantes en su interior.

CUARTO PASO: FIN DEL ASALTO

Cuando todos los PJ y PNJ han resuelto sus respectivos turnos, el asalto toca a su fin. En este momento pueden expirar ciertos efectos que duran "hasta el final del asalto". El DJ también debe determinar si el encuentro requiere de varios asaltos adicionales, o si por el contrario ya ha concluido. En caso de seguir, se repite el mismo procedimiento empezando desde el tercer paso y utilizando el mismo orden de iniciativas generado durante el primer paso. Si la acción ha terminado y el encuentro ha finalizado, se procede con el quinto paso.



QUINTO PASO: FIN DEL ENCUENTRO

Si la situación se ha resuelto de un modo u otro, el DJ pone fin al encuentro. Llegado este momento, se restablecen todas las aptitudes especiales de personajes que solamente se pueden usar "una vez por encuentro" y expira el efecto de todas las que duran "hasta el final del encuentro". Cada PJ dispone también de una oportunidad para recobrar el aliento y recuperar Tensión, además de tomar las medidas necesarias para curar a los personajes que hayan quedado incapacitados.

COMBATE ENTRE VEHÍCULOS PEQUEÑOS

El combate entre naves pequeñas monoplaza (como cazas estelares y patrulleras), motos deslizadoras o aerodeslizadores de un solo asiento es relativamente sencillo y directo. El piloto, al ser el único tripulante del vehículo, dispone durante su turno de 1 maniobra de astronave y 1 acción de astronave (o bien 2 maniobras de astronave en total). Esto significa que puede volar y luchar a bordo de su vehículo o concentrarse exclusivamente en volar. El combate entre máquinas de guerra pequeñas (sobre todo las que se mueven a gran velocidad, como los aerodeslizadores, las motos deslizadoras o los cazas) es bastante abstracto. Dado que las naves se desplazan continuamente en un esfuerzo por aventajarse unas a otras, sería prácticamente imposible trazar todos los movimientos efectuados por un caza o nave estelar. En vez de eso, el DJ y los jugadores describen las acciones realizadas por PJ y PNJ, las adornan con algunos detalles narrativos y luego hacen tiradas de habilidad para resolverlas.

COMBATE ENTRE NAVES DE LÍNEA

El combate en astronaves de línea con Silueta 5 o superior es por necesidad más abstracto debido a la complejidad de la nave y el número de tripulantes involucrados. Como ocurre en los combates de vehículos pequeños, las naves de línea solamente pueden realizar 1 maniobra de astronave y 1 acción de astronave (o bien 2 maniobras de astronave en total) durante su turno. Esto no es una cualidad inherente a la nave, sino que depende de las acciones y maniobras de astronave que puede llevar a cabo su piloto o capitán.

Junto con el piloto, cada tripulante adicional que viaje a bordo puede emplear sus acciones y maniobras de astronave para manejar armas, operar sensores, moverse por la nave y en general entablar combate por su propia cuenta. Todo esto ocurre en un mismo asalto, y está supeditado al orden de iniciativas como sucede en los combates a escala personal. En lo referente al combate de naves de este tamaño, lo que no hay que olvidar es que cada una de ellas puede contar perfectamente con cientos o incluso miles de tripulantes. No es preciso anotar el orden de iniciativas y las acciones de todos estos individuos durante el combate; basta con centrarse en aquellos cuya intervención sea relevante para el encuentro actual. El DJ y los jugadores son libres de ignorar a todos los demás.

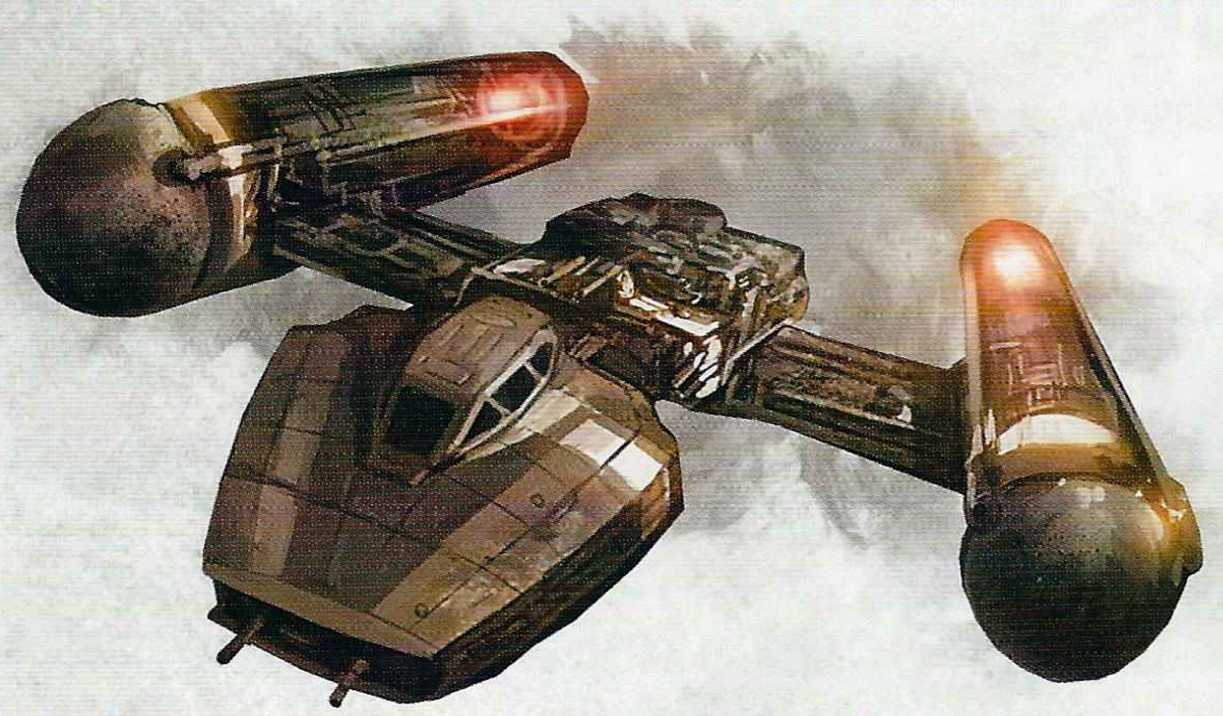
TURNOS DE COMBATE

Al igual que a escala personal, el combate entre astronaves y vehículos en **Al Filo del Imperio** es en su mayor parte una actividad abstracta y narrativa diseñada para un uso sencillo y rápido. De este modo se refleja mejor el estilo frenético, espectacular y trepidante de *Star Wars* a la vez que se evitan complicaciones y retrasos innecesarios debido al uso de cuadrículas y tablas de referencia. Por este motivo, las maniobras que puede llevar a cabo una astronave están abiertas a la narrativa y a la interpretación tanto del DJ como de los jugadores.

En **Al Filo del Imperio**, los PJ siguen las mismas reglas de combate que se explican a partir de la página 197. Esto quiere decir que pueden realizar 1 acción y 1 maniobra durante su turno. También pueden llevar a cabo una segunda maniobra si sufren Tensión o gastan , aunque ningún jugador puede efectuar más de 2 maniobras en un mismo turno.

MANIOBRAS

Las maniobras son actividades sencillas, menos elaboradas que las acciones, para las que normalmente no se requiere ninguna tirada de habilidad. Aparte de las maniobras de combate a escala personal, existen otras maniobras que se aplican de manera específica a astronaves y vehículos. Estas maniobras adicionales siguen las mismas reglas que todas las demás (ver página 200). Además, sobre todo en las naves más grandes, se asume que los personajes pueden realizar cualquier maniobra a escala personal, como tirarse al suelo, manipular su equipo o interactuar con el entorno (aunque se impone el uso del sentido común a la hora de juzgar lo que un personaje puede o no hacer en cada situación concreta). Esto también incluye maniobras como apuntar, ya que un personaje puede apuntar con una torreta de cañones láser cuádruples del mismo modo que con un fusil bláster. En general, cualquiera de las maniobras enumeradas a partir de la página 200 puede aplicarse a todas las formas de combate (siempre, como ya se ha dicho, con un mínimo de lógica).



Cuando se manejan naves o vehículos en un encuentro, siempre deben anotarse sus Velocidades actuales. Una nave puede desplazarse a cualquier Velocidad entre 0 y su valor máximo, pero se requieren maniobras para acelerar y frenar.

Una astronave o vehículo con un valor de Silueta comprendido entre 1 y 4 puede beneficiarse de 1 maniobra exclusiva de piloto cada asalto, y también de una segunda maniobra de piloto si sufre voluntariamente 2 de Tensión de sistemas (las maniobras exclusivas de piloto son las que afectan al movimiento de la nave, y existe un límite a la velocidad y recorrido de una nave cada asalto). Si la nave cuenta con un solo piloto, éste debe sufrir 2 de Tensión (o renunciar a su acción) para poder llevar a cabo 2 maniobras, tal y como estipulan las reglas habituales de combate. Algunas naves pueden tener múltiples pilotos, en cuyo caso cada uno de ellos puede realizar 1 maniobra exclusiva de piloto y únicamente la nave sufre la Tensión. Sin embargo, tales naves no son muy comunes.

Una astronave o vehículo de Silueta 5 o superior solamente podrá beneficiarse de 1 maniobra exclusiva de piloto cada asalto.

ACELERAR/FRENAR

Sólo piloto: Sí
Silueta: Cualquiera
Velocidad: Cualquiera

El piloto puede aumentar o reducir en 1 punto la Velocidad actual de la nave o vehículo, hasta un mínimo de 0 o un máximo igual a su Velocidad máxima.

AJUSTAR ESCUDOS DEFLECTORES

Sólo piloto: No
Silueta: Cualquiera
Velocidad: Cualquiera

Con esta maniobra, un miembro de la tripulación que tenga acceso a los controles de los escudos puede redistribuir hasta 1 punto de Defensa de una zona de defensa cualquiera a otra distinta. Por ejemplo, un personaje puede reforzar la zona de defensa de proa de su nave con 1 punto sustraído de la zona de defensa de popa. Esta maniobra sólo funciona si la nave o vehículo tiene puntos de Defensa que pueda redistribuir (si dispone de escudos deflectores, por ejemplo).

AVANZAR

Sólo piloto: Sí
Silueta: Cualquiera
Velocidad: Cualquiera

Esta maniobra refleja el simple acto de mover la nave o vehículo a su Velocidad actual en una dirección determinada. La cantidad de maniobras de astronave necesarias para que una nave o vehículo recorra un número concreto de

intervalos de alcance depende de su Velocidad. Es importante recordar que el alcance se basa en la perspectiva de la nave en movimiento, y no es una medida de la distancia física recorrida.

Para desplazarse de un intervalo de alcance al siguiente siempre se requieren 2 maniobras sea cual sea la Velocidad actual, con las excepciones que se indican a continuación:

- **Velocidad 0:** La nave o vehículo no se está moviendo, y por tanto no puede realizar esta maniobra hasta que acelere.
- **Velocidad 1:** 1 maniobra de astronave para desplazarse a alcance de bocajarro de un objetivo u objeto, o bien 2 maniobras de astronave para pasar de bocajarro a corto alcance (y viceversa).
- **Velocidad 2–4:** 1 maniobra de astronave para desplazarse a alcance de bocajarro de un objetivo u objeto, de bocajarro a corto alcance o de corto alcance a bocajarro. 2 maniobras de astronave para pasar de distancia de bocajarro a alcance medio (y viceversa).
- **Velocidad 5–6:** 1 maniobra de astronave para desplazarse a alcance de bocajarro de un objetivo u objeto, de bocajarro a alcance medio o de alcance medio a bocajarro. 2 maniobras de astronave para pasar de distancia de bocajarro a largo alcance (y viceversa).

MANIOBRAS EVASIVAS

Sólo piloto: Sí
Silueta: 1–4
Velocidad: 3+

Esta maniobra representa los esfuerzos del piloto por evitar fuego enemigo, colisiones y otras calamidades. Ejecutar maniobras evasivas incrementa 1 vez la Dificultad de la reserva de dados de todos los ataques efectuados contra la nave hasta el final del siguiente turno del piloto. Aunque esto hace que la nave resulte más difícil de impactar, también afecta negativamente a su puntería, por lo que se incrementa 1 vez la Dificultad de la reserva de dados de todos los ataques efectuados *por* la nave hasta el final del siguiente turno del piloto. Sólo las naves o vehículos de Silueta 4 o inferior pueden realizar maniobras evasivas; las de mayor tamaño son demasiado lentas o poco maniobrables.

PISAR A FONDO

Sólo piloto: Sí
Silueta: 1–4
Velocidad: Cualquiera

Esta maniobra permite a una nave o vehículo pasar inmediatamente a su Velocidad máxima desde cualquier otra Velocidad forzando al máximo sus propulsores y sobrecargando los motores del vehículo. Aunque expeditiva, también somete los sistemas a una considerable tensión. Al ejecutar esta maniobra, la nave o vehículo sufre 1 punto de Tensión de sistemas por cada punto de diferencia entre la Velocidad actual del vehículo y su Velocidad máxima.

Por ejemplo, el piloto de un carguero YT-1300 se oculta de una patrulla naval imperial pegado a un asteroide de gran tamaño a Velocidad 0. De repente es descubierto por un par de cazas TIE, y viendo que no tiene nada que hacer contra ellos, decide pisar a fondo. Sus propulsores se encienden a máxima potencia y la nave cobra vida. Aunque finalmente logra escapar ileso gracias a un oportuno salto al hiperespacio, la súbita aceleración le ha provocado 3 puntos de Tensión de sistemas a su nave.

Sólo las naves de Silueta 4 o inferior pueden realizar esta maniobra, ya que las de mayor tamaño tienen demasiada masa para una aceleración tan rápida.

SEGUIR AL OBJETIVO

Sólo piloto: Sí
Silueta: 1–4
Velocidad: 3+

Esta maniobra representa la concentración del piloto y su capacidad para ignorar otras distracciones y peligros del combate para asegurarse un disparo o destruir a un enemigo. Hasta el final del siguiente turno del piloto, se incrementa 1 vez la Capacidad de todas las tiradas de combate realizadas por la nave o vehículo que ejecuta esta maniobra. Por desgracia, mientras el piloto se centra en su objetivo actual pierde de vista otras amenazas y se expone a los ataques enemigos, por lo que también se incrementa 1 vez la Capacidad de todas las tiradas de combate efectuadas contra la nave que ejecuta esta maniobra hasta el final del siguiente turno del piloto. Sólo las naves o vehículos de Silueta 4 o inferior (como cazas estelares y patrulleras) pueden realizar esta maniobra.

ACCIONES

En los combates que involucran a astronaves y vehículos, los personajes pueden realizar ciertas acciones aplicables de manera específica a las naves o vehículos que pilotan. Algunas de estas acciones están marcadas como exclusivas del piloto; una astronave o vehículo sólo puede beneficiarse de 1 acción exclusiva de piloto cada asalto, no importa cuántos tripulantes viajen a bordo. Las acciones exclusivas del piloto afectan al movimiento de la nave, y existe un límite a la velocidad y recorrido de una nave cada asalto.

Es preciso recordar que cualquiera de las acciones enumeradas en la página 203 puede también realizarse en un combate entre astronaves o vehículos, pero siempre dentro de los límites del sentido común.

TABLA 7-2: DIFICULTAD DEL CONTROL DE DAÑOS

Tensión total	Daños totales	Dificultad
La Tensión de sistemas es menor que la mitad del umbral de Tensión de sistemas del vehículo.	Los Daños en el casco son menores que la mitad del umbral de Daños en el casco del vehículo.	**Fácil (◆)**
La Tensión de sistemas es igual o superior a la mitad del umbral de Tensión de sistemas del vehículo.	Los Daños en el casco son iguales o superiores a la mitad del umbral de Daños en el casco del vehículo.	**Media (◆◆)**
La Tensión de sistemas excede el umbral de Tensión de sistemas del vehículo.	Los Daños en el casco exceden el umbral de Daños en el casco del vehículo.	**Difícil (◆◆◆)**

CONTROL DE DAÑOS

Sólo piloto: No
Silueta: Cualquiera
Velocidad: Cualquiera

Esta acción supone un intento por mitigar parte de la tensión sufrida por los sistemas de una nave a causa del combate o de un accidente. Usando esta acción, cualquier PJ que supere una tirada de Mecánica restaura 1 punto de Tensión de sistemas de la nave por cada ✲ obtenido. La dificultad de la tirada de Mecánica depende de la cantidad de Tensión acumulada por la nave. El control de daños puede intentarse tantas veces como sea necesario hasta reducir a 0 la Tensión de sistemas de la nave (pero teniendo en cuenta que cada personaje sólo puede realizar 1 acción por turno).

Del mismo modo, un mecánico competente puede incluso reparar parte de los daños sufridos por un vehículo en mitad de un combate, aunque esto ya es mucho más complicado. Por norma general, los PJ solamente pueden realizar una tirada de control de daños por encuentro para reparar tantos puntos de Daños en el casco como ✲ obtenidos (no se puede hacer gran cosa sin las instalaciones y recursos de unos astilleros preparados para tal fin). Además, el DJ tiene la última palabra a la hora de decidir si un PJ puede o no llevar a cabo reparaciones de Daños en el casco; el piloto de un caza estelar no puede salir de la carlinga en plena batalla para remendar el ala, ni se le puede volver a acoplar una pala de control a una moto deslizadora mientras atraviesa un bosque a velocidad de vértigo.

También se puede usar esta acción para reparar los impactos críticos sufridos por una nave. La dificultad de reparar un impacto crítico se indica en la **Tabla 7–9: Impactos críticos**. Se pueden hacer tantas tiradas para reparar un impacto crítico como sean necesarias hasta que se consiga reparar.

ENFILAR

Sólo piloto: Sí
Silueta: 1–4
Velocidad: 4+

Esta acción refleja el constante y frenético toma y daca de un duelo espacial entre naves pequeñas como cazas estelares y patrulleras, o también entre vehículos capaces de desplazarse a gran velocidad (como los aerodeslizadores). Permite al piloto obtener la ventaja sobre un único oponente situando su vehículo en una posición ideal para lanzar un ataque devastador en el siguiente asalto. Para ejecutar esta acción de astronave, el piloto debe hacer una **tirada de Pilotar** cuya dificultad depende de las Velocidades relativas de ambos vehículos involucrados en el ataque. Estas dificultades se recogen en la **Tabla 7–3: Dificultad de enfilamiento**. Si el piloto supera la tirada, ignora todas las penalizaciones impuestas por las maniobras evasivas (tanto las suyas como las de su oponente) hasta el final del siguiente asalto. Además, también puede elegir a qué zona de defensa irá dirigido su ataque. Si falla la tirada, no recibe ningún beneficio y sigue sufriendo las penalizaciones de las posibles maniobras evasivas efectuadas.

Una vez enfilado el vehículo enemigo, en el siguiente turno éste puede intentar anular la ventaja utilizando esta misma maniobra y siguiendo el mismo procedimiento, pero la dificultad aumenta en 1 por cada vez que él o su adversario haya enfilado con éxito a su oponente.

TABLA 7–3: DIFICULTAD DE ENFILAMIENTO

Diferencia entre Velocidades	Dificultad
La Velocidad de la nave que inicia el movimiento es igual que la del objetivo.	**Media (◆◆)**
La Velocidad de la nave que inicia el movimiento es superior a la del objetivo por 1 o más.	**Fácil (◆)**
La Velocidad de la nave que inicia el movimiento es inferior a la del objetivo por 1.	**Difícil (◆◆◆)**
La Velocidad de la nave que inicia el movimiento es inferior a la del objetivo por 2 o más.	**Desalentadora (◆◆◆◆)**

ACCIONES ADICIONALES EN NAVES Y VEHÍCULOS

Sólo piloto: No
Silueta: Cualquiera
Velocidad: Cualquiera

Cuando un vehículo entabla combate, los tripulantes que no pilotan ni manejan armas también pueden querer participar en el encuentro. Aunque las opciones que tienen a su disposición solamente están limitadas por su creatividad, en la **Tabla 7–7: Acciones adicionales de astronaves y vehículos** (página 238) se ofrece un listado de las acciones que pueden efectuar los pasajeros de un vehículo durante un encuentro. En esta tabla figuran los nombres de las acciones, la habilidad necesaria para llevarlas a cabo y la dificultad de las tiradas pertinentes, así como las consecuencias del éxito (el DJ debe modificar la dificultad de una tirada si lo cree oportuno, y también puede prohibir el uso de determinadas habilidades si no encajan de manera lógica en una situación concreta). Todas estas acciones se clasifican como "realizar una tirada de habilidad", y la lista no es en modo alguno exhaustiva, sino que está pensada para ofrecer distintas ideas.

ATACAR CON UN ARMA DEL VEHÍCULO

Sólo piloto: No
Silueta: Cualquiera
Velocidad: Cualquiera

Esta acción es la misma que la de hacer una tirada de combate, descrita en la página 203. Sin embargo, se resuelve de un modo ligeramente distinto debido a las diferencias existentes entre vehículos e individuos. Por este motivo se repiten aquí los pasos de resolución de las tiradas de combate con las modificaciones exclusivas ya aplicadas, en lugar de enumerar las diferencias fuera de contexto sin un marco de referencia claro.

A menos que una regla especifique lo contrario, cada arma de una astronave o vehículo solamente se puede disparar 1 vez por asalto como máximo.

1. DECLARAR ATAQUE Y SELECCIONAR OBJETIVOS

El personaje decide efectuar un ataque. Elige la habilidad que va a usar para atacar (normalmente Artillería, aunque algunos vehículos pueden estar equipados con armas que

utilizan la habilidad Armas a distancia pesadas). Para la mayoría de las tiradas de combate que se realizan a bordo de una astronave o vehículo se emplean los sistemas de armamento de dicho vehículo. Es preciso recordar que **cada arma de una astronave o vehículo solamente puede utilizarse 1 vez por asalto**, sin que importe cuántos personajes viajen a bordo.

2. FORMAR LA RESERVA DE DADOS

El jugador crea una reserva de dados tomando como referencia la habilidad de su PJ, su característica y los talentos y aptitudes especiales que sean aplicables. Ciertas condiciones, como el efecto de una herida crítica, un impacto crítico en el vehículo o una circunstancia del entorno, también pueden aportar dados a la reserva. Para más información sobre la creación de una reserva de dados, consulta la página 18.

La dificultad de una tirada de combate efectuada desde una astronave o vehículo se calcula comparando las Siluetas del vehículo atacante y el objetivo (incluso aunque éste no sea otro vehículo) y consultando la **Tabla 7–4: Comparación de Siluetas**. Esto refleja el hecho de que las naves más grandes tienen dificultades para alcanzar a otras más pequeñas y veloces, a la vez que su voluminosa masa los convierte en blancos fáciles para esas mismas naves pequeñas. Gracias a los avanzados sistemas computerizados de selección de objetivos instalados en la mayoría de las astronaves, el alcance de un disparo no influye para nada en la dificultad del ataque; si el blanco se encuentra dentro del alcance del arma de una astronave, ésta puede impactarle. También se aplican modificadores adicionales a esta tirada según las maniobras de astronave, talentos, terrenos y demás factores que puedan afectarla (a discreción del DJ).

Cuando se ataca a una nave de Silueta 4 o inferior, el defensor es quien elige la zona de defensa donde impacta el ataque. Las naves pequeñas son más ágiles y se mueven constantemente; en un combate nunca dejan de fintar, esquivar, virar y maniobrar para situarse de tal modo que sus zonas de defensa más potentes estén siempre orientadas hacia el atacante. Cuando se ataca a una nave de Silueta 5 o superior, la zona de defensa alcanzada por el ataque se determina en función de la posición relativa de las naves en la batalla según las acciones declaradas por el DJ y los jugadores, como ilustra el estilo de juego dinámico y narrativo propio de **Al Filo del Imperio**.

3. INTERPRETAR LA TIRADA E INFLIGIR DAÑO

El jugador tira los dados de su reserva e interpreta los resultados. Como con cualquier tirada de habilidad, los dados deben arrojar más ✲ que ➤ para que el ataque tenga éxito.

En una tirada de combate, después de determinar si el ataque ha alcanzado al objetivo, cada ✲ no anulado añade +1 al daño causado. Si el ataque afecta a varios objetivos, este daño adicional se aplica a cada uno por separado. Recuerda que la mayoría de las armas de astronaves y vehículos infligen daño a escala planetaria, por lo que cada punto de daño causado equivale a 10 Heridas a escala personal.

4. RESOLVER Y

Igual que con las tiradas de habilidad, el personaje activo puede gastar y para añadir circunstancias favorables a una tirada de combate. No obstante, así como las reglas por las que se rigen los encuentros son ciertamente más estrictas que las relativas al juego narrativo, algunas de las opciones que gobiernan el gasto de y están definidas con mayor claridad. En un encuentro, el jugador que controla al personaje activo decide cómo gastará su personaje sus y , a menos que el DJ tenga una razón concreta para decidirlo por él.

El principal y más destacado uso para los y obtenidos en un ataque consiste en causar un impacto crítico o aplicar los efectos de una propiedad activa del arma utilizada. Tal y como se describe en las páginas 158 y 243, cada arma posee un valor de crítico que se representa mediante un número. El usuario puede gastar esa cantidad de para causar 1 impacto crítico al objetivo, además del daño y los efectos normales del ataque (si el objetivo es un individuo, le inflige 1 herida crítica como se explica en la página 216). Para más información sobre los impactos críticos en astronaves y vehículos, consulta la página 243. Cabe señalar que sólo se puede causar un impacto crítico si el ataque ha infligido daño por encima del Blindaje del objetivo.

Las propiedades de un arma son aptitudes y efectos especiales que solamente se aplican cuando se utiliza dicha arma. Pueden ser de dos formas: activas o pasivas. Las propiedades activas requieren que el usuario gaste una determinada cantidad de para activar su efecto. Normalmente basta con , aunque para algunas puede necesitarse mayor o menor cantidad. Las propiedades pueden afectar de diversas maneras a un objetivo, y a menos que se especifique lo contrario, sus efectos siempre se añaden a los demás efectos, impactos críticos y daños causados por el arma.

Además de contar siempre como ✲ adicionales, también se pueden gastar para activar estas propiedades. Un puede utilizarse para que un ataque con éxito cause 1 impacto crítico (sea cual sea el valor de crítico del arma empleada). También se puede gastar un para activar una propiedad del arma sin importar el número de que se requiera normalmente para ello.

Pero también existen otras formas de gastar y en combates de astronaves y vehículos. En la **Tabla 7–5: Gasto de y en combates de vehículos y astronaves** se enumeran las más habituales. Como ocurre en el combate a escala personal, esta lista no es exhaustiva y sólo proporciona unas pautas generales para los jugadores y el DJ.

TABLA 7–4: COMPARACIÓN DE SILUETAS

Diferencia entre Siluetas	Dificultad
La Silueta de la nave atacante es igual que la del objetivo o sólo se diferencian por 1 punto.	**Media (◆◆)**
La Silueta de la nave atacante es al menos 2 puntos más pequeña que la del objetivo.	**Fácil (◆)**
La Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo por 2 puntos.	**Difícil (◆◆◆)**
La Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo por 3 puntos.	**Desalentadora (◆◆◆◆)**
La Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo por 4 puntos o más.	**Formidable (◆◆◆◆◆)**



5. RESOLVER ⚙ Y ▽

Del mismo modo que el jugador activo decide cómo gastar las 🔱 y ⊕ obtenidos en la tirada de combate de su personaje, a continuación el DJ determina el uso de las ⚙ y ▽ generadas. El procedimiento por defecto es que el DJ decida cuántas ⚙ y ▽ gastar, aunque en algunos casos (como en las tiradas que hacen los PNJ) puede dejar esta decisión en manos de los jugadores.

A diferencia de los símbolos 🔱 y ⊕, la mayoría de las armas carecen de opciones específicas para el uso de ⚙ y ▽, aunque no siempre es así. Ciertas armas especialmente volátiles o peligrosas sí contemplan estos resultados, en cuyo caso las opciones se explican en la descripción del arma. Pero hay opciones específicas para el gasto de ⚙ y ▽ en encuentros con astronaves, y las más habituales se enumeran en la **Tabla 7–6: Gasto de ⚙ y ▽ en combates de vehículos y astronaves**. Aunque, al igual que ocurre con 🔱 y con ⊕, es preciso recordar que no son los únicos usos posibles. Como siempre, el DJ puede idear otras formas de gastar ⚙ y ▽ en función de las circunstancias específicas del encuentro. Cualquier opción es viable si los jugadores y el DJ convienen en que lo sea.

6. REDUCIR DAÑO, APLICAR HERIDAS Y RESOLVER HERIDAS CRÍTICAS

Cuando una astronave o vehículo sufre daños, su valor de Blindaje se resta del daño recibido (el Blindaje desempeña la misma función que la Protección a escala personal). Si esta reducción no anula todo el daño recibido, recibe el resto como Daños en el casco. Si el resultado neto es 0 o un valor negativo, el vehículo no sufre Daños en el casco. Para más información, consulta la página 242.

Un ataque con éxito también puede causar un impacto crítico, que es un efecto similar a las heridas críticas. Esto puede deberse a que se ha activado el efecto crítico del arma o porque los Daños en el casco acumulados por el vehículo exceden su umbral de Daños en el casco. Cuando esto ocurre, el atacante tira 1d100 en la **Tabla 7–9: Impactos críticos** (página 244). El resultado de esta tirada indica el tipo de impacto crítico que debe aplicarse al objetivo.

Algunas armas y talentos modifican el resultado de esta tirada, pudiendo aumentar o disminuir la gravedad del impacto crítico. Además, el atacante puede cubrir varias veces el coste del valor crítico del arma para un mismo impacto, añadiendo +10 al resultado de la tirada en la tabla por cada vez adicional que se haya activado el efecto crítico. Cabe señalar que los talentos y propiedades que afecten de manera específica a las heridas críticas no se aplican a los impactos críticos (la propiedad Letal, por ejemplo, no surte ningún efecto contra naves y vehículos).

INTERVALOS DE ALCANCE A ESCALA PLANETARIA

Al igual que en los combates personales, para los combates entre astronaves y vehículos se utilizan medidas abstractas y generales de alcance. Se rigen por las mismas reglas que los intervalos de alcance descritos en la página 207; la única diferencia es que se aplican a una escala muy superior.

Tal y como se indica en la página 208, el alcance de bocajarro a escala planetaria se extiende a partir de donde termina la escala personal. No obstante, esta escala es de tal magnitud que una sola persona no dispone de maniobras suficientes para acercarse a un objetivo situado a distancia de bocajarro a escala planetaria (tardaría varias horas en recorrer los kilómetros que representa). Los intervalos superiores en la escala planetaria serían aún más inalcanzables.

Esto no significa que naves y vehículos, especialmente los más pequeños como son los deslizadores terrestres, no puedan desplazarse por intervalos de alcance más pequeños. Toda nave y vehículo con capacidad motriz puede cubrir rápidamente distancias medidas en intervalos de alcance a escala personal, y los personajes utilizan esta escala para identificar sus intervalos de alcance relativos a dichas naves y vehículos. Sin embargo, dado que estas grandes máquinas pueden desplazarse a gran velocidad por los intervalos de alcance personales, para ellas no tiene ningún sentido medir las distancias empleando incrementos tan relativamente insignificantes, sobre todo en el caso de los cazas estelares, capaces de recorrer kilómetros de distancia en cuestión de segundos.

Por lo tanto, los vehículos y astronaves utilizan un segundo conjunto de intervalos de alcance denominado **intervalos de alcance a escala planetaria**. Como ya se ha mencionado anteriormente, el alcance más corto posible a escala planetaria (a bocajarro) abarca todos los intervalos de alcance a escala personal. Esto quiere decir que una nave o vehículo capaz de desplazarse a un lugar situado a alcance de bocajarro también está recorriendo el equivalente a los cinco intervalos de alcance a escala personal. Así, incluso los sistemas de armamento de menor alcance de astronaves y vehículos poseen como mínimo el alcance de las mayores armas a distancia personales.

A BOCAJARRO

El alcance de bocajarro a escala planetaria se extiende un poco más allá del alcance extremo a escala personal, y puede cubrir desde unas pocas docenas de metros hasta varios kilómetros de distancia entre dos puntos. Puede que esto parezca excesivo, pero la mayoría de los vehículos pueden recorrer esta distancia en varios minutos en el peor de los casos, y en pocos microsegundos en circunstancias óptimas.

Sobre la superficie de un planeta, la mayoría de los vehículos terrestres se atacan a alcance de bocajarro empleando sus enormes blásteres pesados y cañones láser para abatir objetivos que a un soldado corriente le costaría divisar (por no hablar de acertarle con su arma). En vuelos atmosféricos y espaciales, el alcance de bocajarro equivale al de una metafórica "pelea a cuchillo" donde tienen lugar los duelos entre cazas o aerodeslizadores de alto rendimiento. Las naves de línea hacen lo posible por mantenerse alejadas de sus respectivos alcances de bocajarro, ya que a esa distancia sus baterías de armas son infalibles y letales. Dos naves de guerra de gran tamaño enfrentadas a alcance de bocajarro pueden aniquilarse en un abrir y cerrar de ojos.

CORTO ALCANCE

El corto alcance a escala planetaria se extiende hasta aproximadamente varias docenas de kilómetros. En la superficie de un planeta, esta distancia basta para que los vehículos ya no puedan atacarse mutuamente con armas que requieran una línea de tiro clara (aunque las piezas de artillería aún pueden machacar a sus objetivos con disparos de trayectoria indirecta).

TABLA 7-5: GASTO DE Y EN COMBATES DE VEHÍCULOS Y ASTRONAVES

Coste	Resultados posibles
o bien	Añadir □ a la próxima tirada de Pilotar, Artillería, Computadoras o Mecánica que realice un aliado del personaje activo. Advertir un detalle importante en el conflicto actual, como un error fatal en la trayectoria de una nave enemiga o el punto débil de un deslizador de asalto. Infligir un impacto crítico si se realiza un ataque con éxito y el daño causado supera el Blindaje del objetivo (el coste en puede variar). Activar una propiedad de un arma (el coste en puede variar).
o bien	Realizar una maniobra gratuita inmediatamente, siempre que no se hayan llevado a cabo las dos maniobras máximas para el turno. Añadir ■ a la próxima tirada de Pilotar o Artillería del personaje objetivo. Añadir □ a la próxima tirada de Pilotar, Artillería, Computadoras o Mecánica que realice cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo).
o bien	Cuando se inflige daño a una nave o vehículo enemigo, el ataque puede dañar temporalmente uno de sus componentes (elegido por el atacante) en vez de causar Tensión de sistemas o Daños en el casco. El efecto concreto debe acordarse entre el jugador atacante y el DJ, pero ha de ser lógico. Por ejemplo, dañar el generador de escudos de una nave debería reducir a 0 su Defensa hasta que se repare con una tirada de Mecánica. No obstante, en ningún caso debería inutilizar gravemente al objetivo. En las **Tablas 7–10** y **7–11** (página 245) figuran algunos de los componentes que pueden quedar inutilizados a consecuencia del ataque. Ignorar penalizaciones impuestas por el terreno o por fenómenos estelares hasta el final del siguiente turno del personaje activo. Si el personaje activo está pilotando la nave, puede llevar a cabo de forma gratuita 1 maniobra exclusiva de piloto (siempre y cuando no exceda el límite de maniobras exclusivas en su turno). Obligar a la nave o vehículo objetivo a desviarse de su trayectoria, anulando el efecto de maniobras como apuntar o seguir al objetivo.
	Incrementar la Dificultad de la próxima tirada de Pilotar o Artillería del personaje objetivo. Incrementar la próxima tirada de Pilotar, Artillería, Computadoras o Mecánica realizada por cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo). Hacer algo vital para invertir las tornas del combate, como destruir el generador de escudos de una nave de línea o despistar a una nave enemiga ocultándose en un campo de asteroides.
	Al infligir daño a un objetivo, el ataque destruye un componente esencial (elegido por el atacante) en vez de causar Tensión de sistemas o Daños en el casco. El componente queda totalmente inoperativo hasta que sea reparado por completo. Como ocurre con la opción de inutilizar un componente, este efecto debe ser acordado por el DJ y los jugadores; algunos ejemplos son destruir los motores de una nave fugitiva, neutralizar su hiperimpulsor o volatilizar un afuste de armas. En las **Tablas 7–10** y **7–11** (página 245) figuran algunos de los componentes que pueden resultar destruidos a consecuencia del ataque.

TABLA 7-6: GASTO DE Y EN COMBATES DE VEHÍCULOS Y ASTRONAVES

Coste	Resultados posibles
o bien	Si el personaje activo está pilotando una nave, la necesidad de efectuar una maniobra brusca le obliga a reducir en 1 punto su Velocidad. El personaje activo pierde los beneficios de una maniobra anterior (como apuntar o maniobras evasivas) hasta que vuelva a llevar a cabo esa maniobra. La nave o vehículo del personaje activo sufre 1 de Tensión de sistemas (esta opción puede escogerse más de una vez).
o bien	Un oponente puede realizar inmediatamente 1 maniobra gratuita como respuesta a la tirada del personaje activo. Añadir □ a la próxima tirada de Pilotar o Artillería del personaje objetivo. El personaje activo o un aliado suyo añaden ■ a su próxima acción.
o bien	El puesto de iniciativa ocupado por el personaje activo se pasa al último lugar del orden de iniciativas. El personaje activo otorga a su enemigo una ventaja considerable para el encuentro actual (por ejemplo, se coloca justo en su línea de tiro), lo que reduce en 1 la dificultad de todas las tiradas realizadas contra él hasta el comienzo de su siguiente turno.
	El sistema de armamento principal de la nave del personaje activo (o el que esté operando si se trata de un artillero) sufre los efectos del impacto crítico Componente alcanzado (ver página 244). Esto no se cuenta de cara al número de impactos críticos acumulados por la nave. Incrementar la Dificultad de la siguiente tirada de Artillería, Pilotar, Computadoras o Mecánica realizada por cualquier aliado del personaje activo (incluido él mismo). El personaje activo sufre una colisión menor con uno de sus oponentes que se encuentre a alcance de bocajarro, o bien contra un fenómeno estelar o elemento del terreno que esté atravesando en este momento.
(y fallo en la tirada)	El personaje activo sufre una colisión mayor con uno de sus oponentes que se encuentre a alcance de bocajarro, o bien contra un fenómeno estelar o elemento del terreno que esté atravesando en este momento.

En el espacio, el corto alcance ya no permite los duelos entre naves y queda más allá de la mayoría de las armas de cazas estelares y patrulleras. Sin embargo, casi todos los proyectiles autopropulsados pueden alcanzar objetivos situados a corto alcance, por lo que estas naves pequeñas suelen estar equipadas con misiles de impacto y torpedos de protones para extender su alcance. Este intervalo aún es peligrosamente cercano para las naves de línea, aunque no las expone tanto a los brutales disparos efectuados a distancia de bocajarro.

TABLA 7-7: ACCIONES ADICIONALES DE ASTRONAVES Y VEHÍCULOS

Acción	Habilidades y dificultad	Resultados
Trazar rumbo	**Media (◆◆) de Astronavegación o Difícil (◆◆◆) de Percepción**	El tripulante estudia el terreno y traza un rumbo para atravesarlo sin peligro. Si consigue la tirada, cada ✲ obtenido elimina 1 ■ impuesto por terreno difícil.
Acción de copiloto	**Media (◆◆) de Pilotar**	El tripulante actúa de copiloto, tomando el control de sistemas y equipos auxiliares para que el piloto pueda concentrarse en el manejo del vehículo. Si consigue la tirada, cada ✲ obtenido rebaja 1 dado de Dificultad de la siguiente tirada de Pilotar del piloto.
Interferir sistemas	**Media (◆◆) de Computadoras**	El tripulante utiliza los sistemas del vehículo para interferir las comunicaciones de un vehículo enemigo. Si consigue la tirada, el enemigo debe hacer una **tirada Media (◆◆) de Computadoras** para poder usar sus sistemas de comunicación. La dificultad de esta tirada aumenta en 1 por cada ✲ ✲ adicionales obtenidos, y la interferencia afecta a 1 objetivo adicional por cada 🔱 gastada.
Potenciar escudos	**Difícil (◆◆◆) de Mecánica**	El tripulante redirige la energía de otros sistemas para potenciar los sistemas defensivos del vehículo. Esto solamente funciona con vehículos que ya tuvieran una puntuación de Defensa. Si consigue la tirada, el vehículo sufre 1 de Tensión de sistemas e incrementa en 1 punto la Defensa de una de sus zonas de defensa hasta el comienzo de su siguiente turno. Cada ✲ adicional prolonga la duración de este efecto en 1 asalto.
Reparaciones manuales	**Difícil (◆◆◆) de Atletismo**	En algunos casos, una reparación puede consistir en algo tan simple como soldar una recia placa de metal sobre un componente dañado. Si el DJ da su consentimiento y el tripulante dispone de las herramientas adecuadas para la tarea, puede intentar usar la acción de control de daños con una tirada de Atletismo en vez de Mecánica. Si la consigue puede eliminar 1 punto de Daños en el casco, más 1 punto adicional por cada ✲ ✲ además del primero. Las limitaciones del control de daños se siguen aplicando a este uso especial de la acción, por lo que sólo se puede intentar 1 vez en cada encuentro.
Disciplina de tiro	**Difícil (◆◆◆) de Liderazgo o Disciplina**	El tripulante renuncia al combate para analizar las tácticas del oponente y coordinar los disparos de sus aliados con el fin de optimizar su precisión. Si consigue la tirada, el próximo tripulante que dispare una de las armas de la nave puede añadir □ a su tirada. Cada ✲ ✲ aparte del primero otorga esta misma bonificación a un tripulante adicional. Además, el tripulante puede gastar 🔱 🔱 🔱 para que todos los impactos efectuados desde los sistemas de armamento de su nave inflijan 1 punto de Tensión de sistemas a sus objetivos (aparte del daño normal) hasta el comienzo de su próximo turno, habiendo coordinado sus disparos para vaporizar escudos y sobrecargar sistemas.
Escanear vehículo enemigo	**Difícil (◆◆◆) de Percepción**	El tripulante utiliza los escáneres de la nave para inspeccionar al enemigo. Si consigue la tirada, el tripulante averigua de qué armas dispone la nave, qué modificaciones lleva instaladas y cuáles son sus umbrales de Tensión de sistemas y Daños en el casco. Gastando 🔱 🔱 también identifica sus niveles actuales de Tensión de sistemas y Daños en el casco.
Piratear los sistemas del enemigo	**Difícil (◆◆◆) de Computadoras**	El tripulante utiliza las potentes computadoras de a bordo en un intento de neutralizar los sistemas de un vehículo enemigo. Si se consigue la tirada, la Defensa de una de las zonas de defensa del objetivo se reduce durante tantos asaltos como los ✲ obtenidos en la tirada. Puede gastarse ⊕ para inutilizar un sistema de armamento durante 1 asalto, y con 🔱 🔱 se puede infligir 1 punto de Tensión de sistemas al vehículo objetivo.
Burlar misiles	**Media (◆◆) de Computadoras o Difícil (◆◆◆) de Alerta**	El tripulante detecta todos los proyectiles que se dirigen hacia su nave y utiliza sus propios sistemas para interferir sus dispositivos de seguimiento, o quizás calcule el momento más oportuno para soltar bengalas y señuelos que desvíen la trayectoria de los misiles. Si consigue la tirada, hasta el comienzo del siguiente turno del tripulante se incrementa 1 vez la Dificultad de todo ataque efectuado contra la nave o vehículo del tripulante para el que se utilicen armas con la propiedad Guiada. Por cada 🔱 🔱 adicional se aplica 1 incremento más a la Dificultad de estos ataques.

VEHÍCULOS Y ESBIRROS

Cuando en un combate participan astronaves y vehículos, el DJ puede usar igualmente las reglas de los esbirros para simplificar y agilizar los encuentros. Con vehículos de un solo asiento como motos deslizadoras, aerodeslizadores o cazas estelares, este proceso es muy parecido. Basta con combinar de 2 a 4 vehículos similares (y que estén pilotados por el mismo tipo de PNJ esbirros) en un solo grupo de esbirros. Este grupo de vehículos se considera una sola entidad; esto puede describirse en términos narrativos como un vuelo en perfecta formación o una escuadrilla dispersa con una cohesión mínima. Como ocurre con los grupos de PNJ esbirros, las astronaves y vehículos de los esbirros también atacan una sola vez en conjunto (aplicando incrementos a la tirada si su "habilidad de grupo exclusiva" lo permite), y sufren daños también en grupo. Todas han de seleccionar las mismas maniobras y desplazarse a los mismos sitios.

Normalmente las naves de línea y los vehículos más pesados no se tratan nunca como esbirros; después de todo, nadie querría tener que luchar contra un grupo de entre 2 y 4 destructores estelares. No obstante, sí pueden albergar grupos de esbirros en su interior. Por ejemplo, en una nave de línea con múltiples sistemas de armamento, estos pueden estar operados por grupos de esbirros artilleros de modo que varias armas idénticas disparen a la vez por un mismo sector de tiro. El DJ puede agrupar diversas armas del mismo tipo y con un mismo sector de tiro si pertenecen todas al mismo vehículo, pudiendo así dispararlas al unísono contra un objetivo e incrementando su tirada si las dotaciones de esbirros tienen la Artillería como habilidad grupal. Esto ahorra mucho tiempo al resolver los turnos de las naves de línea (que por norma general pueden abrir fuego con numerosas armas) y representa su capacidad para atacar a otras naves con tremendas andanadas de disparos.

Con todo, es preciso tener en cuenta que, al utilizar grupos de esbirros en una sola nave de línea o vehículo, es dicho vehículo quien recibe los daños, no los grupos de esbirros.

ESCALA PLANETARIA EN TIERRA Y EN EL ESPACIO

Los intervalos de alcance a escala planetaria pueden representar distancias mayores o menores en función de si el encuentro transcurre en el espacio o sobre la superficie de un planeta (o en su atmósfera). Esto se debe a que el espacio es un entorno mucho más extenso que cualquier superficie terrestre, y al no existir fricción ni terrenos que obstaculicen el movimiento, las astronaves pueden desplazarse a velocidades muy superiores a las de los más rápidos aerodeslizadores. Por este motivo, en la descripción de cada intervalo de alcance a escala planetaria se diferencia entre distancias terrestres y espaciales.

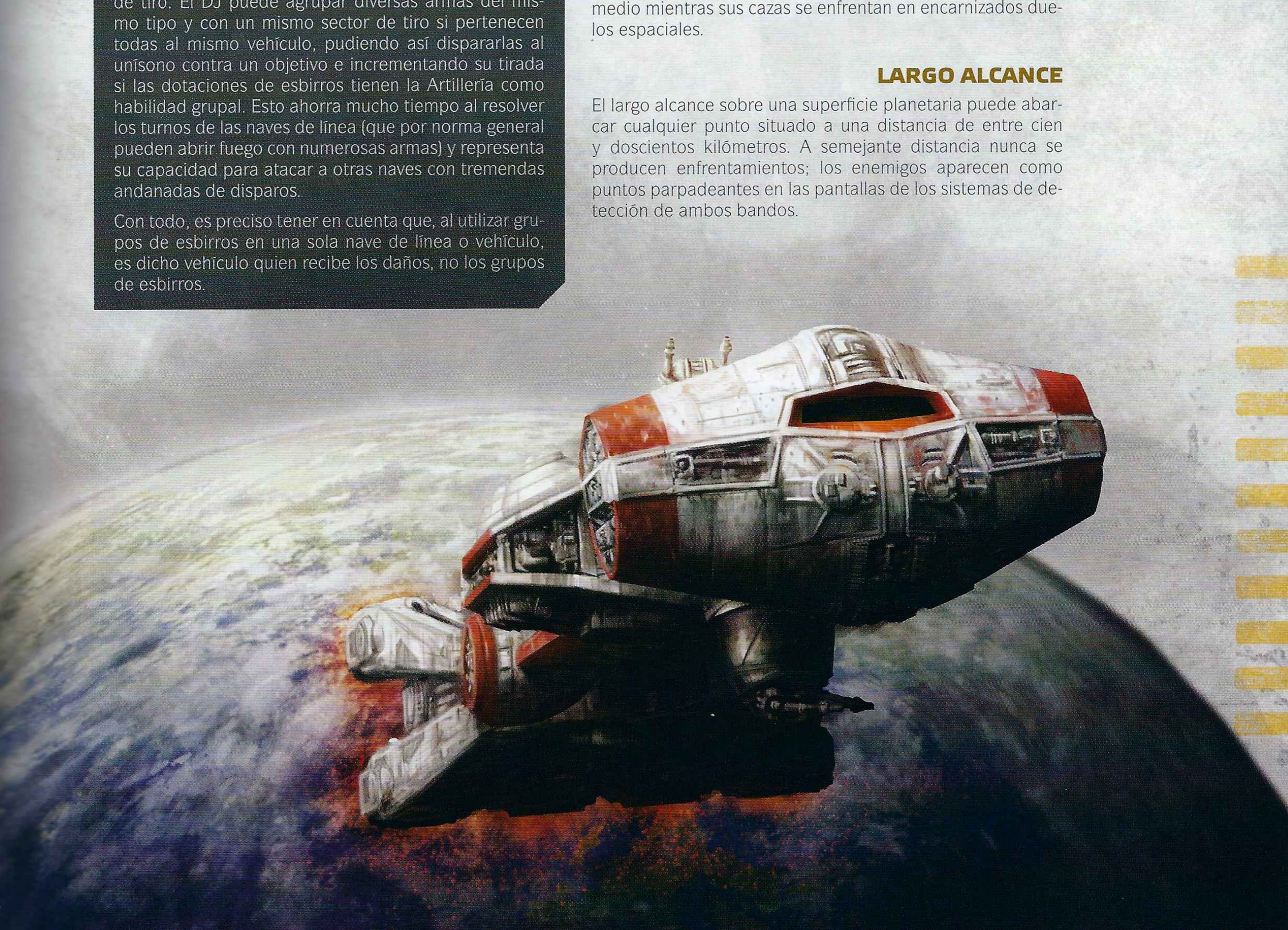
ALCANCE MEDIO

Sobre la superficie de un planeta o en su atmósfera, un objeto situado a alcance medio de otro se encuentra a unos cincuenta kilómetros de distancia, lo suficiente para que sólo las armas de artillería más potentes puedan atacarlo.

En el espacio, el alcance medio se extiende a distancias mayores (hasta unos pocos cientos de kilómetros). Esto queda muy por encima del alcance de la mayoría de los sistemas de armamento de los cazas estelares, pero es el alcance ideal para las baterías de las naves de línea. Por este motivo, los combates entre naves de línea suelen ocurrir a alcance medio mientras sus cazas se enfrentan en encarnizados duelos espaciales.

LARGO ALCANCE

El largo alcance sobre una superficie planetaria puede abarcar cualquier punto situado a una distancia de entre cien y doscientos kilómetros. A semejante distancia nunca se producen enfrentamientos; los enemigos aparecen como puntos parpadeantes en las pantallas de los sistemas de detección de ambos bandos.



En el espacio, el largo alcance puede llegar a varios miles de kilómetros. Los combates entre astronaves son muy poco habituales a largo alcance, ya que únicamente las armas de las naves de línea de mayor envergadura pueden salvar estas distancias.

ALCANCE EXTREMO

En la superficie de un planeta, el alcance extremo queda justo en el límite de la capacidad de los dispositivos de detección de un vehículo, tan lejos que sus armas no tienen ninguna posibilidad de llegar.

El alcance extremo en el espacio también excede el alcance de casi todas las armas de astronaves, incluso de aquellas instaladas en naves de línea. A esta distancia las naves aún están maniobrando para colocarse en la mejor posición antes de enfrentarse entre sí, y ambos bandos aún disponen de una oportunidad para renunciar al combate y escapar.

FENÓMENOS ESTELARES Y TERRENO

El espacio está lleno de obstáculos, desde simples asteroides y cometas llameantes hasta peculiares anomalías gravitacionales, nebulosas e incluso los temibles agujeros negros. Cuando una nave atraviesa o pasa muy cerca de uno de estos peligrosos obstáculos, el piloto puede verse obligado a realizar una tirada de Pilotar para eludirlo, aun cuando esté intentando una maniobra de astronave que normalmente no requiera tirada. La dificultad de dicha tirada depende de la velocidad que lleve la nave (normalmente es más fácil esquivar un obstáculo cuando la velocidad no es excesiva) y de su Silueta (también resulta más fácil evitar algo con una nave pequeña que con una grande).

Estas reglas también se aplican a los vehículos que transitan por la superficie de un planeta o vuelan a través de su atmósfera. Los conceptos básicos son los mismos: un vehículo pequeño y ágil tiene más posibilidades de evitar una colisión fatal con el terreno circundante que otros vehículos más lentos y pesados.

La dificultad de esta tirada de Pilotar es igual a la Velocidad actual de la astronave o vehículo, o bien a la **mitad** de su Silueta (redondeando hacia arriba), la que sea más alta. El menor de estos dos valores es el número de incrementos que deben aplicarse a la Dificultad. Por ejemplo, un caza TIE que vuela a través de un campo de asteroides a velocidad máxima (5) debería hacer una **tirada Formidable (◆◆◆◆◆) de Pilotar**. A continuación tomaría la mitad de su Silueta (valor básico de 3, que reducido a la mitad y redondeando hacia arriba quedaría en 2) y aplicar ese número de incrementos a la Dificultad de la tirada. En definitiva, el pobre piloto imperial deberá tirar contra ◆◆◆ y ⬢⬢.

Sin embargo, un reptador de las arenas jawa con Velocidad 1 y Silueta 4 que pretenda atravesar un cañón solamente debería realizar una **tirada Media (◆◆) de Pilotar**, incrementando 1 de estos dados a ⬢. En este caso, la lentitud del reptador obra en beneficio del conductor jawa, aun tratándose de un vehículo gigantesco y poco maniobrable.

Fallar una de estas tiradas no significa que la nave o vehículo se estrella (aunque si se falla y además se obtiene ▽, sí que podría estrellarse). Tan sólo indica que el piloto no ha logrado salir airoso de la situación. La Velocidad del vehículo se reduce en 1, y además no consigue llegar adonde pretendía (por ejemplo, si estaba intentando desplazarse a un lugar específico situado a alcance medio, seguiría estando a alcance medio de ese lugar).

PELIGROS PARA LA NAVEGACIÓN ESPACIAL

Aunque el más minúsculo pedacito de desecho espacial puede suponer una amenaza para una astronave que surca el vacío a toda velocidad, no todos los cuerpos astronómicos son iguales. Una cosa es pilotar una nave por una nebulosa cartografiada, y otra muy diferente atravesar un denso campo de asteroides perseguido por cazas imperiales. Si el

TABLA 7-8: PELIGROS PARA LA NAVEGACIÓN

Cantidad de ■	Descripción planetaria	Descripción espacial
–	Terreno llano y despejado. Carreteras, campo firme, praderas o, si es un vehículo volador, cielo despejado y buen tiempo.	Una situación fácil y relativamente segura para la navegación, como un campo de asteroides disperso o una nebulosa en calma.
■	Terreno escabroso. Árboles dispersos, maleza densa, colinas, dunas de arena o un día ventoso.	Una serie de obstáculos molestos, pero no demasiado peligrosos: sobrevolar los picos más elevados de una luna, sortear un campo de asteroides más denso o una nebulosa activa.
■■	Terreno arriesgado. Un bosque frondoso, colinas empinadas y rocosas, volar por una atmósfera durante una fuerte tormenta.	Un fenómeno astronómico peligroso. Volar alrededor o a través de un cometa que se está deshaciendo, cruzar un campo de asteroides especialmente denso y turbulento.
■■■ +	Terreno muy peligroso. Precipicios escarpados, ciénagas profundas, una delgada capa de roca endurecida sobre lava fundida, pasar a toda velocidad por un cañón con la anchura justa para el vehículo.	Una situación extremadamente peligrosa que requiere toda la habilidad y frialdad del piloto. Atravesar las Fauces, volar demasiado cerca de un púlsar letal, atravesar túneles entre asteroides y otras hazañas tan peligrosas como temerarias.



PERSECUCIONES

Hay ocasiones en los combates entre astronaves y vehículos en que dos o más personajes se enzarzan en una persecución. Las reglas normales de combate pueden modificarse ligeramente para representar esta clase de situaciones.

Lo más importante que se debe recordar en una persecución es que gran parte de la acción es de naturaleza narrativa. Las tiradas de habilidad determinan el resultado de la persecución, pero lo que sucede durante la misma deben describirlo el DJ y los jugadores.

Para resolver una persecución, en primer lugar el DJ ha de establecer la distancia que separa a ambos vehículos. Si se trata de una persecución entre vehículos terrestres, como motos deslizadoras, puede que sea conveniente emplear intervalos de alcance a escala personal. Por otro lado, si son dos aerodeslizadores, cazas estelares o incluso naves de línea, deberían utilizarse intervalos de alcance a escala planetaria.

Una vez determinada la distancia inicial de separación, perseguidor y perseguido han de realizar una tirada competitiva de la habilidad pertinente de Pilotar según los tipos de vehículos que manejen. La dificultad de esta tirada depende de las circunstancias de la persecución. Volar por el espacio sin ningún tipo de obstáculo requiere una **tirada Simple (–)**. Pero si el terreno es un factor influyente, entonces la dificultad debe fijarse aplicando las reglas descritas en la página 240, lo que significa que los pilotos deberán hallar un delicado equilibrio entre su velocidad y el riesgo de una colisión potencialmente letal.

Cuando ambas partes han efectuado su tirada, se comparan sus ✲ totales (como en cualquier otra tirada competitiva). Si gana el perseguidor, la distancia que lo separa de su presa se reduce en 1 intervalo de alcance. Si es el perseguido quien gana, entonces esa distancia aumenta en 1 intervalo de alcance. Además, si el vencedor viaja a mayor velocidad que el perdedor, la distancia de separación aumenta o disminuye un número adicional de intervalos de alcance igual a la diferencia entre sus Velocidades relativas.

El momento exacto en que termina una persecución se deja en manos del DJ, pero por lo general acabará si el perseguidor es capaz de acercarse a distancia de interacción (o bocajarro), o si el perseguido logra aumentar la separación más allá del alcance extremo.

Si la persecución tiene lugar durante un encuentro más amplio (por ejemplo, si dos personajes se persiguen montados en motos deslizadoras mientras el resto del grupo libra una batalla en otros frentes), entonces las tiradas competitivas de los personajes involucrados en la persecución deben hacerse al principio del asalto, antes de que los demás jugadores resuelvan sus turnos. A continuación se juegan los turnos de los demás personajes del modo habitual, y aquellos que estén participando en la persecución disponen de un turno propio para acelerar, atacar al vehículo que están persiguiendo o incluso llevar a cabo reparaciones de emergencia mientras prosigue la persecución (sin embargo, no podrán utilizar su turno para realizar maniobras que modifiquen su posición relativa a los demás miembros de la persecución hasta que ésta haya finalizado). Es importante señalar que la ubicación de todos los implicados en una persecución cambiará respecto a los demás miembros de su grupo, y es tarea del DJ y de los jugadores indicar adónde se desplazan. Recuerda que las reglas para persecuciones representan la distancia que separa a quienes participan en ellas, pero no el lugar exacto al que se mueven. Este aspecto de la persecución es el componente narrativo que se mencionaba al principio.

Para finalizar, es importante destacar que estas reglas también sirven para escenificar persecuciones a pie; la única diferencia es que la dificultad de estas persecuciones es fija, todos los participantes se mueven a la misma velocidad y la tirada competitiva será con toda probabilidad de Atletismo.

espacio circundante es lo bastante peligroso, el DJ puede añadir tantos ■ como considere oportuno a la tirada de Pilotar de un personaje.

PELIGROS DEL ENTORNO Y MANIOBRAS DIFÍCILES

Los capitanes de naves y conductores de vehículos pueden verse en la tesitura de tener que maniobrar en medio de campos de asteroides o nebulosas (o, en el caso de vehículos terrestres, en pantanos o montes pedregosos) realizando para ello una tirada de Pilotar. En estos casos, el jugador debe hacer la tirada siguiendo las instrucciones concretas de la acción que trata de realizar su personaje (en vez de hacer la tirada especificada por su Velocidad y Silueta). No obstante, ha de añadir tantos ■ como requiera el peligro representado por los obstáculos, según se indica en la **Tabla 7–8: Peligros para la navegación**. El DJ también puede optar por incrementar la Dificultad de la tirada en función de la Velocidad que lleve la nave o vehículo. Por norma general, debe aplicar 1 incremento si su Velocidad está entre 1 y 3, y 2 incrementos si la Velocidad está entre 4 y 6.

DAÑOS A VEHÍCULOS Y NAVES

Como en el caso de los PJ en el combate personal, las astronaves y vehículos en **Al Filo del Imperio** pueden sufrir dos tipos de daños: Tensión de sistemas y Daños en el casco. La Tensión de sistemas es similar a la Tensión que sufren los personajes, y refleja daños leves y temporales causados por impactos oblicuos o maniobras que fuerzan el vehículo hasta el límite de sus posibilidades. Los Daños en el casco son más serios, y en consecuencia suponen un peligro para los tripulantes; representan los daños físicos que logran penetrar las defensas de la nave y dañar su casco. Los Daños en el casco son permanentes hasta que se reparan.

DAÑOS EN EL CASCO

El umbral de Daños en el casco es una medida de la resistencia y solidez estructural de una nave o vehículo. Cuando una nave recibe daños y estos superan su Blindaje, la cantidad sobrante se le aplica como Daños en el casco. Si los Daños en el casco que ha sufrido la nave exceden su umbral de Daños en el casco, ocurre una de dos cosas. Los vehículos de Silueta 3 o inferior que no tienen especial relevancia para la trama (como un caza TIE corriente o un deslizador lleno de matones anónimos) sencillamente explotan, matando al piloto y a todos los ocupantes. Si el DJ lo prefiere, pueden quedar inutilizados en vez de estallar. Los vehículos de mayor tamaño, como cargueros ligeros o cualquier otro que tenga una Silueta mínima de 4, así como las naves pequeñas (cazas estelares o deslizadores) pilotadas por un PJ, reciben inmediatamente 1 impacto crítico que se determina tirando en la **Tabla 7–9: Impactos críticos** (página 244). Además de esto, los sistemas de la nave se desconectan, se activa el generador de emergencia, los motores sublumínicos renquean y se apagan, y la nave queda a la deriva. En esta situación la nave se ha convertido en un pecio inerte, queda fuera de combate y probablemente esté siendo evacuada.

Si el piloto o la tripulación de una nave inutilizada por un exceso de Daños en el casco están desesperados o son unos imprudentes, pueden intentar llevar a cabo reparaciones provisionales para huir del enfrentamiento o volver al fragor de la batalla. Extrayendo piezas de sistemas irremisiblemente dañados, saqueando la bodega de carga en busca de recambios y derivando los componentes averiados, la tripulación puede intentar una **tirada Difícil (◆◆◆) de Mecánica** para devolverle una semblanza de vida a la nave. Sus Daños en el casco se reducen a 1 por debajo del umbral de Daños en el casco, pero a cambio se imponen las siguientes penalizaciones: su Velocidad baja a 1, su Manejo se reduce a –3 y todos los sistemas de armamento quedan inoperativos hasta que se reparen adecuadamente. Si la nave vuelve a entrar en combate en este estado tan frágil, cualquier ataque que le inflija Daños en el casco le produce inmediatamente 1 impacto crítico con un +30 a la tirada en la **Tabla 7–9: Impactos críticos**. Todos estos efectos persisten hasta que la nave atraque en dique seco y sea reparada.

TENSIÓN DE SISTEMAS

La Tensión de sistemas funciona igual que la Tensión sufrida por los personajes. Si un vehículo acumula más Tensión de sistemas que la marcada por su umbral de Tensión de sistemas, se encontrará en una situación insostenible. Sus generadores se sobrecargan, los reactores se apagan, los escudos se desactivan, los motores dejan de funcionar, se producen incendios eléctricos y el vehículo sufre toda clase de averías electrónicas hasta que los sistemas esenciales se desconectan y la nave deja de responder a los controles. Hasta que la tripulación realice algunas reparaciones, la nave estará indefensa y vagará a la deriva por el espacio o saldrá disparada con una trayectoria de la que no podrá desviarse ni escapar.

En términos de juego, cuando la Tensión de sistemas de una nave o vehículo sobrepasa su umbral de Tensión de sistemas, su Velocidad se reduce a 0 durante el siguiente asalto. La mayoría de sus sistemas (motores, armamento y escudos) dejan de funcionar, por lo que no puede moverse, sus armas no disparan y su Defensa baja a 0. Esto puede suponer un contratiempo relativamente menor si la nave viaja por el espacio profundo o si se trata de un vehículo que está posado sobre terreno firme, pero la situación se vuelve más peligrosa si la nave vuela cerca de algún objeto que ejerza una atracción gravitacional.

Aunque la situación a bordo de una nave que ha excedido su Tensión de sistemas es sin lugar a dudas grave, no todo está perdido. Cualquier miembro de la tripulación puede hacer que la nave recupere Tensión llevando a cabo reparaciones, reiniciando sistemas, derivando circuitos quemados y apagando incendios eléctricos. Esto se consigue realizando una acción de control de daños.

Las naves y vehículos recuperan Tensión de sistemas de forma gradual. Por cada día completo que transcurra sin que la nave o vehículo sufra más Tensión de sistemas, su total de Tensión de sistemas se reduce en 1.

IMPACTOS CRÍTICOS

De vez en cuando, un disparo bien situado o una colisión fortuita con un objeto particularmente grande o peligroso hace algo más que rebotar inofensivamente en los escudos de la nave o rayarle el blindaje. El impacto de un cañón de iones puede cortocircuitar sistemas; un abrasador rayo láser puede perforar los escudos, el blindaje y el casco hasta incinerar viva a la tripulación; y un asteroide errante puede llegar a destripar una nave, privándola de su potencia y dejándola a la deriva en la fría oscuridad de las profundidades del espacio.

Estas raras ocurrencias se reflejan en los resultados de la **Tabla 7–9: Impactos críticos**. Existen diversos factores que pueden provocar un impacto crítico en una nave. Por ejemplo, podría acumular más Daños en el casco de los tolerados por su umbral de Daños en el casco, o quizá una tirada de combate efectuada con éxito genere suficientes ⚙ o ⊕ para activar su valor de crítico. Recuerda que el daño de un ataque también ha de superar el Blindaje del objetivo para poder causar un impacto crítico, un factor muy importante cuando se disparan armas cortas contra un blanco provisto de Blindaje en lugar de Protección. Cuando un atacante produce un impacto crítico, debe tirar en la **Tabla 7–9: Impactos críticos** para determinar el efecto que tiene en su objetivo. Los resultados de la tabla se clasifican en cuatro niveles de gravedad identificados por distintos colores que señalan la dificultad de la tirada necesaria para reparar el impacto crítico en cuestión. Estas dificultades pueden verse modificadas a discreción del DJ.

Cuando una nave recibe un impacto crítico, se considera que lo sigue sufriendo hasta que es reparado. Este estado persiste incluso aunque los efectos del impacto crítico sólo duren 1 asalto. Mientras una nave o vehículo tenga impactos críticos sin reparar, cada uno de ellos suma +10 a toda tirada posterior que deba realizar en la **Tabla 7–9: Impactos críticos**.

COLISIONES

Puede ocurrir que un vehículo o astronave se estrelle contra el terreno que le rodea o contra otro vehículo. En estos casos la colisión resultante puede ser de dos tipos: golpes de refilón (colisiones menores) o impactos frontales (colisiones mayores). Estos choques pueden verse mitigados por las defensas de una nave: los escudos de partículas en concreto están diseñados específicamente para absorber esta clase de impactos.

Si se produce una colisión menor, todos los vehículos o astronaves implicados sufren 1 impacto crítico. La Defensa de la nave se multiplica por 10, y el total se sustrae del resultado de la tirada de impacto crítico; si esto lo reduce a 0 o menos, los escudos de la nave o cualquier otra de sus defensas habrán amortiguado por completo los efectos de la colisión y el impacto crítico se anula. Si se ha producido una colisión mayor, todos los vehículos o astronaves implicados reciben también 1 impacto crítico; sin embargo, la Defensa del vehículo solamente se multiplica por 5 antes de restarla del resultado de la tirada de impacto crítico. Si la nave colisionada posee múltiples puntuaciones de Defensa en varias zonas de la nave, el DJ debe declarar cuál de ellas ha encajado el golpe basándose en lo que estaba haciendo en el momento del choque.

A discreción del DJ, algunas naves y vehículos particularmente grandes pueden ignorar las colisiones contra otros vehículos más pequeños. Sin embargo, las astronaves y vehículos de mayor tamaño tienen muchas dificultades para evitar colisiones con asteroides y demás elementos del terreno.

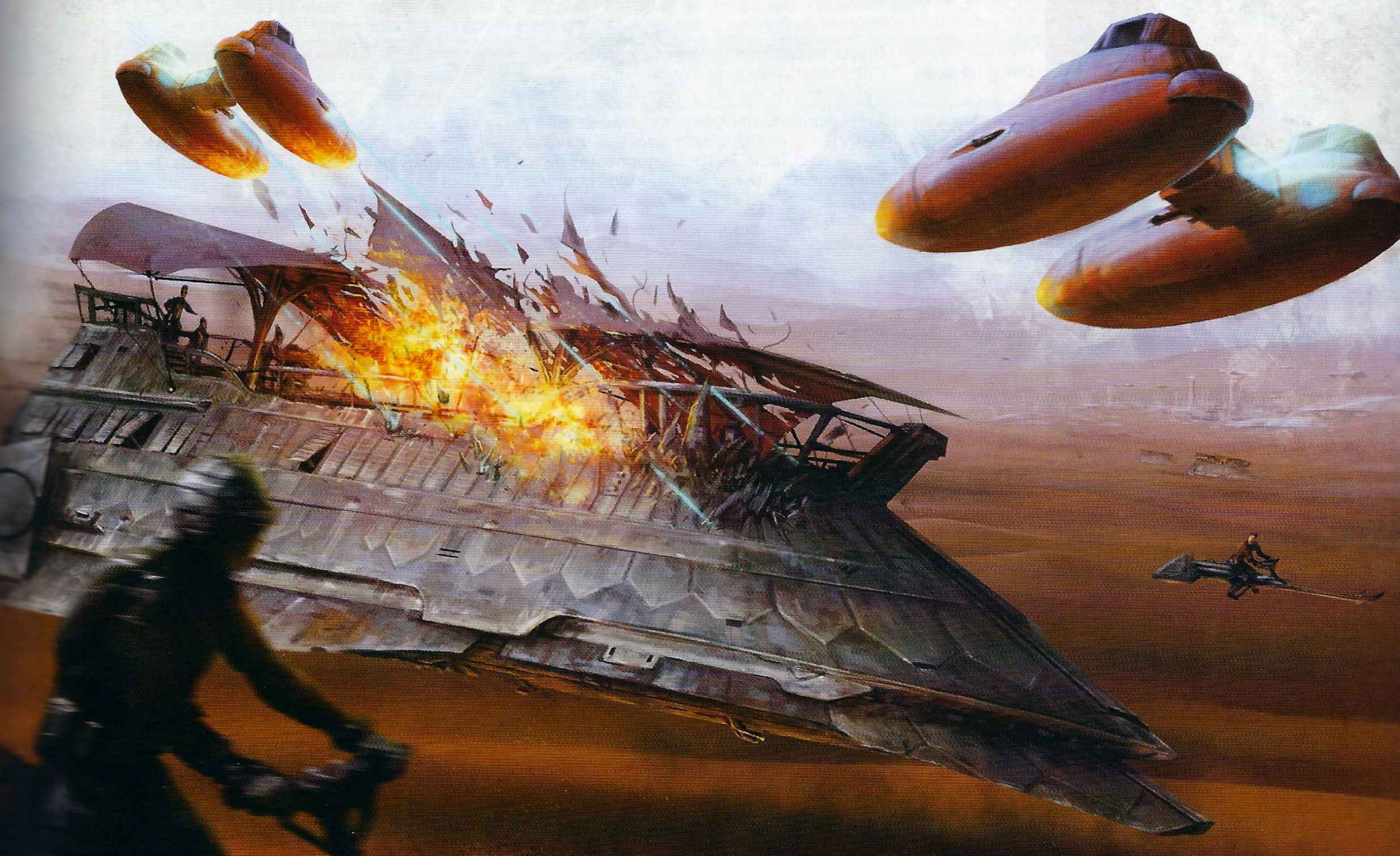




TABLA 7-9: IMPACTOS CRÍTICOS

d100	Gravedad	Resultado
01 – 09	**Fácil (◆)**	**Tensión estructural:** La nave o vehículo sufre 1 punto de Tensión de sistemas.
10 – 18	**Fácil (◆)**	**Sacudida:** Una leve explosión o impacto sacude el vehículo. Todos los tripulantes sufren 1 de Tensión y quedan desorientados durante 1 asalto.
19 – 27	**Fácil (◆)**	**Pérdida de potencia en los escudos:** La Defensa de la zona afectada se reduce en 1 hasta que el impacto crítico sea reparado. Si la nave o vehículo carece de puntuación de Defensa, en vez de esto sufre 1 de Tensión de sistemas.
28 – 36	**Fácil (◆)**	**Desviado del rumbo:** Una descarga o impacto especialmente potente hace que la nave se descontrole y salga despedida en otra dirección. En su próximo turno, el piloto no puede llevar a cabo ninguna maniobra y debe superar una **tirada de Pilotar** para recuperar el control. La dificultad de esta tirada depende de su Velocidad actual.
37 – 45	**Fácil (◆)**	**Caída en barrena:** Se añade ■■ a todos los disparos efectuados desde la nave o vehículo hasta el final del siguiente turno del piloto. Todos los tripulantes quedan inmovilizados hasta el final del siguiente turno del piloto.
46 – 54	**Fácil (◆)**	**Componente alcanzado:** Un componente de la nave o vehículo (elegido por el atacante) queda inutilizado hasta el final del siguiente asalto. La lista de los componentes se recoge en la **Tabla 7–10: Componentes de naves y vehículos pequeños** o bien en la **Tabla 7–11: Componentes de naves y vehículos grandes**, dependiendo de la Silueta del vehículo objetivo.
55 – 63	**Media (◆◆)**	**Fallo de los escudos:** La Defensa de todas las zonas se reduce en 1 hasta que el impacto crítico sea reparado. Si la nave o vehículo carece de puntuación de Defensa, en vez de esto sufre 2 de Tensión de sistemas.
64 – 72	**Media (◆◆)**	**Fallo de la computadora de navegación:** La computadora de navegación (o el droide astromecánico, si no hay dicha computadora) se avería y la nave no puede efectuar el salto al hiperespacio hasta que se haya reparado el impacto crítico. Si la nave o vehículo carece de hiperimpulsor, sus sistemas de navegación fallan y debe desplazarse a ciegas, incapaz de determinar su posición y rumbo actuales.
73 – 81	**Media (◆◆)**	**Fluctuaciones de energía:** La nave o vehículo experimenta sobrecargas y cortes aleatorios de corriente. El piloto ya no puede infligir voluntariamente Tensión de sistemas a la nave (para recibir una maniobra de astronave adicional, por ejemplo) hasta que se repare este impacto crítico.
82 – 90	**Difícil (◆◆◆)**	**Escudos caídos:** La Defensa de la zona afectada se reduce a 0 y la Defensa de todas las demás zonas se reduce en 1 hasta que se repare este impacto crítico. Aunque la Defensa de la zona afectada no puede restaurarse hasta que se repare el impacto crítico, sí se le pueden derivar puntos de Defensa de otras zonas con normalidad. Si la nave o vehículo carece de puntuación de Defensa, en vez de esto sufre 4 puntos de Tensión de sistemas.
91 – 99	**Difícil (◆◆◆)**	**Motor dañado:** La Velocidad máxima de la nave o vehículo se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1) mientras no se repare este impacto crítico.
100 – 108	**Difícil (◆◆◆)**	**Escudos sobrecargados:** Los escudos de la nave fallan por completo. La Defensa de todas las zonas se reduce a 0. Este impacto crítico no se puede reparar hasta el final del encuentro, y además la nave sufre 2 de Tensión de sistemas. Si la nave o vehículo carece de puntuación de Defensa, su Blindaje se reduce en 1 hasta que se repare el impacto crítico.
109 – 117	**Difícil (◆◆◆)**	**Motor inutilizado:** La Velocidad máxima de la nave o vehículo se reduce a 0 hasta que se repare este impacto crítico, aunque la inercia le permitirá continuar su trayectoria actual. Además, la nave no puede llevar a cabo ninguna maniobra hasta que se repare este impacto crítico.
118 – 126	**Difícil (◆◆◆)**	**Avería importante:** Un componente de la nave o vehículo (elegido por el atacante) sufre daños masivos y queda inutilizado hasta que se repare el impacto crítico. La lista de los componentes se recoge en la **Tabla 7–10: Componentes de naves y vehículos pequeños** o bien en la **Tabla 7–11: Componentes de naves y vehículos grandes**, dependiendo de la Silueta del vehículo objetivo.
127 – 133	**Desalentadora (◆◆◆◆)**	**Brecha en el casco:** Se abre un agujero inmenso en el fuselaje de la nave que provoca una descompresión. Las naves y vehículos de Silueta 4 e inferior quedan totalmente despresurizadas en tantos asaltos como su Silueta. Las naves y vehículos de Silueta 5 y superior suelen estar divididas en numerosos compartimentos y equipadas con muchas medidas contra la descompresión. Estas naves no sufren una despresurización total, sólo algunas de sus partes (los detalles específicos se dejan en manos del DJ; con todo, cada sección que pierda aire lo hará en tantos asaltos como la Silueta del vehículo). Los vehículos y naves que operan en atmósferas pueden encajar mejor este impacto crítico. Sin embargo, el enorme destrozo causado sigue imponiéndoles penalizaciones, por lo que en vez de ello el vehículo sufre las mismas consecuencias que si hubiera recibido el impacto crítico Desestabilizado (ver a continuación).
134-138	**Desalentadora (◆◆◆◆)**	**Desestabilizado:** La integridad estructural de la nave o vehículo se ve gravemente dañada. Los umbrales de Daños en el casco y Tensión de sistemas de la nave o vehículo se reducen a la mitad de sus valores originales hasta que se repare este impacto crítico.
139 – 144	**Desalentadora (◆◆◆◆)**	**¡Fuego!:** Las llamas se propagan por toda la nave o vehículo, que sufre inmediatamente 2 puntos de Tensión de sistemas. Además, todos los personajes atrapados en el incendio sufren el daño indicado en la página 214. El incendio puede sofocarse actuando con rapidez y superando una tirada de Alerta, Frialdad o cualquier otra habilidad que el DJ estime oportuna. Una vez declarado el incendio, para apagarlo se tardan tantos asaltos como la mitad de la Silueta de la nave o vehículo (redondeando hacia abajo).
145 – 153	**Desalentadora (◆◆◆◆)**	**A punto de explotar:** La nave o vehículo ha sufrido tantos daños que empieza a hacerse pedazos, partiéndose y desintegrándose alrededor de sus tripulantes. Al final del siguiente asalto, la nave es completamente destruida y sus restos quedan esparcidos por los alrededores. Los personajes que se encuentren a bordo de la nave o vehículo disponen de 1 asalto para alcanzar una cápsula de escape, saltar al exterior o precipitarse a la escotilla más cercana antes de desaparecer con el resto del vehículo.
154 +	–	**Vaporizado:** La nave o vehículo es destruido por completo y estalla en una enorme y espectacular bola de fuego. Nada sobrevive.

TABLA 7-10: COMPONENTES DE NAVES Y VEHÍCULOS PEQUEÑOS

Componente	Descripción
Droide de apoyo	El droide (normalmente astromecánico) queda inutilizado hasta ser reparado. Si el droide es un PJ, sufre inmediatamente 10 de Tensión.
Escudos	La Defensa de la nave se reduce en 1 punto en todas sus zonas de defensa.
Hiperimpulsor	El hiperimpulsor o la computadora de navegación han recibido daños y la nave no puede saltar al hiperespacio.
Motores sublumínicos	Los motores sufren daños leves y la Velocidad de la nave se reduce en 1.
Sensores	El alcance de los sensores se reduce en 1 intervalo. Si solamente llegaban a corto alcance, quedan inutilizados por completo y el vehículo viaja a ciegas hasta que los sensores se reinicien o reparen, dependiendo de la gravedad del impacto crítico.
Sistema de armamento	Un sistema de armamento escogido por el atacante queda inutilizado.
Sistema de comunicaciones	La nave pierde su sistema de comunicaciones y no podrá transmitir ni recibir ningún tipo de señal ni datos electrónicos.
Sistema de eyección	Dependiendo de la gravedad del impacto crítico, el piloto y la tripulación no podrán escapar de la nave en caso de emergencia hasta que se haya reiniciado o reparado este componente.

TABLA 7-11: COMPONENTES DE NAVES Y VEHÍCULOS GRANDES

Componente	Descripción
Bodega de carga	Se abre una brecha en el casco y una de las bodegas de carga queda expuesta al vacío. Es posible que el cargamento resulte dañado o incluso que se pierda, y todo individuo que se encuentre en la bodega afectada sufre daños a discreción del DJ.
Escudos	La Defensa de la nave se reduce en 1 punto en todas sus zonas de defensa.
Hangar	Uno de los hangares de la nave ha recibido daños. La gravedad del impacto crítico se deja a discreción del DJ, y dependiendo de la misma puede tener distintas consecuencias, desde una incapacidad temporal para lanzar o recuperar naves en el hangar afectado hasta una avería en la pantalla del muelle de carga que provoque una descompresión total de todo el compartimento.
Hiperimpulsor	El hiperimpulsor ha recibido daños y la nave no puede saltar al hiperespacio.
Motores sublumínicos	Los motores sufren daños leves y la Velocidad de la nave se reduce en 1.
Puente de mando	El puente ha sido dañado. No podrá ejecutarse ninguna maniobra ni acción de astronave a bordo de la nave hasta que se hayan reparado los daños. Además, la nave continúa su presente trayectoria a su Velocidad actual y no podrá detenerse ni desviarse del rumbo hasta que se hayan reparado los daños.
Sensores	El alcance de los sensores se reduce en 1 intervalo.
Sistema de armamento	Un sistema de armamento escogido por el atacante queda inutilizado.
Sistema de comunicaciones	La nave pierde su sistema de comunicaciones y no podrá transmitir ni recibir ningún tipo de señal ni datos electrónicos.
Tren de aterrizaje	El tren de aterrizaje de la nave se ha atascado. Todo intento de tomar tierra con una nave que no pueda desplegar su tren de aterrizaje le causa 2 puntos de Daños en el casco y 2 puntos de Tensión de sistemas. Esto sólo se aplica a las naves de Silueta 5; por encima de ese valor, la nave es incapaz de entrar en la atmósfera de un planeta.

IMPACTOS CRÍTICOS EN COMPONENTES

De todos los resultados de la tabla de impactos críticos, estos tienen el potencial de ser los más devastadores (aparte de los que destruyen el vehículo por completo, claro). Los impactos críticos en componentes inutilizan temporal o permanentemente las funciones de los sistemas esenciales del vehículo objetivo, y pueden causar diversas complicaciones. Hay dos tablas de impactos críticos en componentes, una para naves pequeñas de Silueta 4 o inferior, y otra para naves grandes de Silueta 5 o superior. Los efectos de la mayoría de estos impactos críticos son acumulativos, y un vehículo puede sufrir más de un impacto crítico en sus componentes.

REPARACIÓN DE DAÑOS EN EL CASCO

Mientras que la Tensión de sistemas y los resultados de muchos impactos críticos son de carácter temporal, los Daños en el casco son más permanentes. Para repararlos se requieren tres cosas: unas instalaciones adecuadas, dinero y tiempo (y las dos últimas en abundancia). Unas instalaciones bien equipadas deben disponer de herramientas, iluminación, piezas de recambio y espacio suficiente para efectuar las reparaciones. Puede ser una estación espacial orbital o un puerto espacial de tierra para reparar astronaves, o simplemente un garaje bien pertrechado para andadores o deslizadores terrestres.



Una vez que la nave se lleva a un dique seco para efectuar reparaciones, cada punto de Daños en el casco que se desee restaurar cuesta aproximadamente 500 créditos. El coste puede variar en gran medida dependiendo de la reputación de los PJ, los daños totales que ha recibido la nave y un sinfín de factores adicionales. Como muchos otros aspectos de **Al Filo del Imperio**, el precio final de las reparaciones se deja a discreción del DJ. El tiempo necesario también varía, y de nuevo lo decreta el DJ. Como norma general, los daños leves (hasta una cuarta parte del umbral de Daños en el casco de la nave) deberían repararse en cuestión de días, y todo lo que exceda esta cantidad tardará semanas o incluso meses en repararse, dependiendo de la gravedad de los daños.

Si resulta imposible o arriesgado procurarse unas instalaciones de mantenimiento adecuadas, el DJ puede permitir que los PJ reparen su vehículo utilizando piezas sobrantes y su propio ingenio. Sin embargo, estas reparaciones deberían ser de calidad inferior a las genuinas, más dificultosas (se necesitarían varias tiradas Difíciles o Desalentadoras de Mecánica) y bastante más lentas. En resumidas cuentas, deben ser un aspecto de la trama que a los PJ les cueste superar, y no una forma barata de prescindir de los servicios de unas instalaciones apropiadas.

VIAJE INTERESTELAR

Pese a que la invención del motor de hiperimpulso y su facultad para acortar distancias galácticas ha convertido los viajes interestelares en una actividad prácticamente cotidiana, la galaxia sigue siendo en su mayor parte un vacío de extensión inimaginable salpicado de diminutos reductos de civilización. Las distancias implicadas en los viajes espaciales son muy superiores a las que puedan recorrerse por superficies planetarias. Mientras que un viaje por tierra de varios miles de kilómetros se considera bastante largo, cubrir esa misma distancia por el espacio apenas sacaría una nave de la órbita planetaria. Por otro lado, una travesía de cientos de miles de kilómetros (desde un planeta a su luna, por ejemplo) puede considerarse un simple paseo.

Existen dos formas de viajar a bordo de una astronave: a velocidades sublumínicas y a través del hiperespacio.

VIAJES SUBLUMÍNICOS

El viaje sublumínico tiene lugar en el espacio real, que las naves surcan gracias a sus motores sublumínicos. El desplazamiento desde la superficie de un planeta hasta una de sus lunas, o entre dos planetas que pertenecen a un mismo sistema, se realiza a velocidades sublumínicas. Estos viajes se miden en centenares de miles o incluso en millones de kilómetros, y aun a las increíbles velocidades que alcanzan las astronaves en el espacio real pueden ser necesarios varios días para completarlos. La **Tabla 7–12: Duración de viajes sublumínicos** contiene varios ejemplos de distancias y duraciones aproximadas de estos viajes para que el DJ y los jugadores puedan estimar cuánto tardarán en llegar a su destino y planifiquen sus viajes en consecuencia. No obstante, sólo son unas pautas generales que no han de aplicarse siempre de manera rigurosa. Pueden presentarse multitud de obstáculos o circunstancias adversas que abrevien o prolonguen un viaje, desde un tráfico intenso hasta una inesperada lluvia de meteoritos, pasando por la aparición de una flota imperial en la órbita. En última instancia, el DJ ha de recordar que la duración exacta de todo viaje a velocidades sublumínicas se deja a su arbitrio, y que básicamente transcurre a la velocidad que requiera la trama.

TABLA 7–12: DURACIÓN DE VIAJES SUBLUMÍNICOS

Duración	Ejemplo
5–15 minutos	El tiempo que se tarda en abandonar la órbita de un planeta y alcanzar una distancia segura para saltar al hiperespacio.
30–90 minutos	El tiempo que se tarda en volar desde la superficie de un planeta hasta una de sus lunas.
6–12 horas	El tiempo que se tarda en volar de un planeta a otro dentro del mismo sistema estelar. Esta duración varía en gran medida dependiendo de las posiciones relativas de ambos planetas, así como de los posibles fenómenos estelares que haya entre ellos.
12–72 horas	El tiempo que se tarda en volar desde el núcleo de un sistema estelar hasta sus confines. De nuevo, esta duración varía según el tamaño del sistema y de los obstáculos o fenómenos estelares que puedan hallarse por el camino.

VIAJES HIPERESPACIALES

Donde el vuelo sublumínico permite a las naves viajar entre los planetas de un único sistema estelar, el salto al hiperespacio es el método empleado para viajar por las mismas estrellas. El hiperespacio es básicamente otra dimensión a la que se accede gracias a la fantástica tecnología del hiperimpulsor, y las naves que viajan por ella se desplazan a velocidades muy superiores a la de la luz y completan en días o semanas trayectos que tardarían miles de años en recorrerse a velocidades sublumínicas. Aunque se trata de una tecnología arraigada y existen rutas hiperespaciales relativamente estables que se actualizan de manera constante, el viaje a través del hiperespacio no deja de ser peligroso.

A pesar de haberse estudiado y analizado desde que las primeras especies inteligentes que viajaban por el espacio lo descubrieron, la naturaleza exacta del hiperespacio sigue siendo un misterio. Lo poco que se sabe de él es que se trata básicamente de una dimensión paralela contigua al espacio real. Esto significa que todo lo que atraviesa el hiperespacio está avanzando en la misma dirección por el espacio real. Es esta contigüidad lo que permite cartografiar el hiperespacio y establecer rutas a su través. La relación entre los objetos del espacio real y su reflejo en el hiperespacio está bien documentada. Todos los objetos, especialmente los más

grandes que poseen campos gravitatorios propios como planetas y estrellas, proyectan una sombra en el hiperespacio, y por tanto existen en ambos planos de forma simultánea. Así, si una estrella se encuentra en un lugar concreto, su reflejo se hallará en la misma posición exacta dentro del hiperespacio. Las sombras del hiperespacio poseen la misma masa y gravedad que los objetos que las proyectan desde el espacio real. Tienen a todos los efectos una presencia física en el hiperespacio y constituyen un obstáculo preciso y peligroso en ambos planos.

Debido a la existencia de estas sombras hiperespaciales, no puede trazarse una ruta directa y perpetua desde un extremo a otro de la galaxia. Las naves que viajan a través del hiperespacio deben sortear estos obstáculos como lo harían en el espacio real. Por este motivo existen rutas hiperespaciales fijas entre los principales núcleos de población de la galaxia, aunque teniendo en cuenta que la galaxia se desplaza constantemente, y con ella las rutas hiperespaciales, "fijas" es un término relativo.

Recorrer incluso las rutas hiperespaciales mejor documentadas requiere numerosos cálculos increíblemente complejos, de los que se encarga en su mayoría la computadora de navegación de la nave. Pese a ello, el capitán de la nave (o el oficial de astronavegación, en las naves que son lo bastante grandes o afortunadas como para disponer de uno) debe introducir coordenadas manualmente y comprobar los cálculos finales de la computadora. En condiciones idóneas esto se resuelve mediante una **tirada Fácil (◆) de Astronavegación**. Como en los confines de la galaxia no es habitual que las condiciones sean las más adecuadas, el DJ puede modificar esta tirada con el fin de reflejar las circunstancias en las que se realizan los cómputos.

Mientras la nave viaja por el hiperespacio, no hay nada que la tripulación y los pasajeros puedan hacer salvo recostarse y disfrutar de la travesía. Todas las rutas hiperespaciales tienen una duración media de horas o días basada en el tiempo que tarda en completar el trayecto una nave equipada con un hiperimpulsor de clase 1 en condiciones óptimas. Pero como ya se ha dicho, en lo referente a viajes hiperespaciales las condiciones rara vez son óptimas, y la duración de las travesías puede abreviarse o prolongarse a causa de multitud de complicaciones. Como ocurre con los viajes a velocidades sublumínicas, el tiempo que se tarda en viajar entre sistemas estelares se deja a discreción del DJ. A la hora de decidir la duración de una travesía hiperespacial, el DJ debe consultar la **Tabla 7–14: Duración de viajes hiperespaciales**. Estas duraciones medias deben modificarse en función de la clase del hiperimpulsor de la nave y de otros factores como posibles complicaciones con la tirada de Astronavegación, fluctuaciones en la ruta, cartas de navegación obsoletas o cualquier otra razón que el DJ considere oportuna.

Como es natural, la mayoría de las astronaves (sobre todo las civiles) carecen de hiperimpulsores de clase 1. Para determinar la duración final de un viaje, primero hay que establecer el tiempo que tardaría el modelo concreto de hiperimpulsor de la nave. Esto requiere una consulta en la **Tabla 7–14** para obtener un marco de referencia en el que poder calcular la duración exacta entre dos puntos. A continuación se multiplica esta duración por la clase del hiperimpulsor. Por ejemplo, un hiperimpulsor de clase 1 tardaría el tiempo indicado en la tabla, mientras que otro de clase 2 tardaría el doble, uno de clase 3 el triple, y así sucesivamente.

ENCUENTROS FATÍDICOS

De todos los bien documentados peligros que entraña el viaje a través del hiperespacio, ninguno es más temido ni potencialmente más devastador que una colisión con una sombra hiperespacial. Aunque todas las naves provistas de hiperimpulsor van equipadas con numerosos sensores y dispositivos de seguridad diseñados para que la nave regrese al espacio real si pasa peligrosamente cerca de un pozo de gravedad o una sombra hiperespacial, a veces ocurren accidentes; existen precedentes de naves que han chocado contra un planeta o se han adentrado en el núcleo de una estrella mientras viajaban por el hiperespacio. Como es lógico esto supone la destrucción de la astronave y una muerte segura para quienes viajan a bordo. En ciertos casos insólitos, la nave puede emerger del hiperespacio demasiado cerca de la superficie de un planeta y estrellarse a una velocidad excesiva. Incluso podrían provocarse daños considerables si la nave tiene la desgracia de caer sobre una ciudad o cualquier otro lugar habitado. Es el temor a cualquiera de estas ocurrencias lo que impulsa a exploradores, astronavegantes y cartógrafos a mantener actualizadas sus cartas de navegación con rigor y meticulosidad.

TABLA 7–13: MODIFICADORES A LA ASTRONAVEGACIÓN

+ ◆	Descripción
+ ◆◆◆	El droide astromecánico o la computadora de navegación están dañados, o bien la nave carece de ellos.
+ ◆	Cálculos apresurados, saltar al hiperespacio bajo presión (para huir de una persecución, por ejemplo).
+ ◆	La nave tiene daños leves.
+ ◆◆	La nave tiene daños masivos.
+ ◆	La información de la computadora o las cartas de navegación está anticuada, dañada o es falsa.

TABLA 7–14: DURACIÓN DE VIAJES HIPERESPACIALES

Distancia recorrida	Duración media
Dentro de un sector	De 10 a 24 horas
Dentro de una región	De 10 a 72 horas
Entre regiones	De 3 días a 1 semana
A través de la galaxia	De 1 a 3 semanas

PERFILES DE VEHÍCULOS

En esta era mecanizada en la que se urbanizan planetas enteros y existen astronaves gigantescas que surcan las innumerables estrellas de la galaxia, los vehículos terrestres son un pilar básico de la vida cotidiana tan esencial como la comida, el agua o un arma fiable. Desde simples deslizadores utilitarios hasta pesados tractores, pasando por aerodeslizadores de alto rendimiento como el coche de las nubes Zarpa I, los vehículos planetarios pueden encontrarse prácticamente en todos los mundos habitados. En la galaxia de *Star Wars*, estos vehículos se clasifican en cuatro amplias categorías que incluyen una impresionante variedad de andadores, vehículos rodados y deslizadores de toda índole.

AERODESLIZADORES

Tan comunes como sus versiones terrestres, los aerodeslizadores están presentes en casi todos los mundos civilizados de la galaxia. Generalmente son naves atmosféricas de tamaño pequeño o mediano, con formas aerodinámicas y elevadores de repulsión que suelen combinarse con potentes motores iónicos para alcanzar altitudes increíbles e incluso entrar en órbitas bajas de ser necesario. Desempeñan en ingentes cantidades diversas funciones tanto civiles como militares para las que no puedan utilizarse deslizadores terrestres comunes o cazas estelares de tecnología punta que precisen demasiado mantenimiento.

AERODESLIZADOR

Es muy habitual emplear pequeños aerodeslizadores civiles para actividades deportivas o de recreo, así como para el transporte de cargamento y pasajeros. Los modelos civiles como éste casi nunca tienen armas ni blindaje. El perfil indicado representa un modelo genérico de aerodeslizador.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF. PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
2	3	0	0 - - 0	0	5	5

Tipo/modelo de vehículo: Aerodeslizador civil.
Fabricante: Varios fabricantes.
Techo de vuelo: 300 kilómetros.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 10–30.
Pasajeros: 1–6.
Precio/rareza: 10.000 créditos (3).
Ensamblajes: 1.
Armas: Ninguna.

COCHE DE LAS NUBES TORMENTA IV

El Tormenta IV, manufacturado por Motores Bespin para la Guardia Alada de la Ciudad de las Nubes de Bespin, fue el primer aerodeslizador de vuelo atmosférico superior clasificado como "coche de las nubes". Diseñado como nave de patrulla e intercepción de gran velocidad, el Tormenta IV es un aerodeslizador robusto y fiable formado por dos cápsulas monoplaza blindadas unidas por un bastidor central. El piloto se sienta en la cápsula de babor, que además está equipada con sofisticados sensores de diversos tipos y un sistema avanzado de navegación. La cápsula de estribor se reserva para el artillero del vehículo y contiene las computadoras de selección de objetivo y control de fuego. Aunque el Tormenta IV no puede salir de la atmósfera planetaria, ambas cápsulas están presurizadas y disponen de un suministro propio de oxígeno para los vuelos a gran altitud. Normalmente se utilizan en patrullas y misiones de intercepción, pero también se pueden usar con fines más ofensivos proporcionando apoyo aéreo a las fuerzas de la ley.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF. PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
2	4	+1	0 - - 0	1	5	7

Tipo/modelo de vehículo: Coche de las nubes (Tormenta IV).
Fabricante: Motores Bespin.
Techo de vuelo: 100 kilómetros.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto y 1 artillero.
Capacidad de impedimento: 8.
Pasajeros: 0.
Precio/rareza: 30.000 créditos (5).
Ensamblajes: 2.
Armas: Cañones bláster ligeros montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 4; crítico 4; alcance a bocajarro; Enlazada 1).



SALTADOR AÉREO T-16 DE INCOM

El Saltador Aéreo T-16 de Incom, vehículo predilecto de corredores, temerarios y agencias de la ley de toda la galaxia, proporciona diversión y riesgo a partes iguales. Se trata de un diminuto y frágil vehículo aéreo de silueta piramidal con tres alas de perfil aerodinámico dispuestas en una formación triangular. El T-16 es veloz, ágil e increíblemente complejo a los mandos. Posee una carlinga monoplaza presurizada y su medio de propulsión son los impresionantes motores iónicos E-16/x. Puede alcanzar una velocidad sorprendente en rumbos directos y goza de gran maniobrabilidad tanto a baja altitud como en los límites superiores de la atmósfera. Se construye principalmente para el ocio y el deporte, aunque muchas fuerzas de la ley y grupos paramilitares de toda la galaxia utilizan modelos artillados con blindajes ligeros para misiones de patrulla y reconocimiento. Algunos incluso sirven para la instrucción de pilotos de cazas estelares, ya que la distribución de sus mandos y sus perfiles de rendimiento son similares, entre otros, a los del Z-95 Cazacabezas o el reciente T-65 Ala-X.



SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
2	4	+3	0 - - 0	1	4	6

Tipo/modelo de vehículo: Aerodeslizador (Saltador Aéreo T-16).
Fabricante: Corporación Incom.
Techo de vuelo: 300 kilómetros.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 12.
Pasajeros: 1.
Precio/rareza: 7.500 créditos (2).
Ensamblajes: 3.
Armas: Ninguna.

AERODESLIZADOR T-47 DE INCOM

El T-47 de Incom es un potente aerodeslizador para altitudes bajas. Este vehículo de perfil bajo y forma de cuña tiene capacidad para dos tripulantes que se sientan espalda contra espalda en una carlinga estrecha pero bien aprovechada; el asiento del piloto está orientado hacia el frente, y el operador de los sistemas del vehículo se sienta mirando a popa. La planta motriz del T-47 es el fiable motor repulsor KD49 de Karydee, que le proporciona una potencia de remolque extraordinaria junto con una velocidad y agilidad superiores a la media. El KD49 se complementa con uno de los retropropulsores iónicos 5i.2 de Incom para cuando se necesita impulsión adicional.

Como muchos otros productos de la Incom, el T-47 se diseñó para facilitar las modificaciones por parte del usuario final. En este caso, los diseñadores de Incom creyeron que la diversidad de las economías industriales y comerciales de la galaxia requería un vehículo que pudiera adaptarse con facilidad a cualquier tipo de tarea o entorno. El elevador de repulsión del aerodeslizador genera una potencia inmensa que, combinada con distintos sistemas electrónicos de redundancia y un diseño modular, le permiten satisfacer las demandas de peso y rendimiento de cualquier modificación posterior. La propia Corporación Incom vende paquetes de modificaciones para el T-47, al igual que varios fabricantes menores. También se rumorea que ciertas fuerzas paramilitares e insurgentes de la galaxia han equipado estos recios vehículos con armas y blindajes pesados; aunque estos rumores entran dentro de lo posible, Incom los niega oficialmente.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
2	4	0	0 - - 0	1	4	6

Tipo/modelo de vehículo: Aerodeslizador (T-47).
Fabricante: Corporación Incom.
Techo de vuelo: 175 metros.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto y 1 copiloto/operario de carga.
Capacidad de impedimento: 6.
Pasajeros: 0.
Precio/rareza: 18.000 créditos (3).
Ensamblajes: 3.
Armas: Arpón electromagnético montado en torreta de popa (sector de tiro de popa; daño –; crítico –; alcance a bocajarro; Apresadora 5, Derribo, Munición limitada 1).

ARPÓN ELECTROMAGNÉTICO

El arpón electromagnético del T-47 va montado sobre una torreta de popa situada detrás de la carlinga y operada por control remoto; se diseñó con el fin de remolcar objetos y vehículos. Controlado por el operario del aerodeslizador (o por el piloto en caso de apuro), el arpón consiste en un cañón neumático que dispara un rezón de duracero enganchado a un resistente cable trenzado de varias docenas de metros de longitud. El rezón lleva un potente disco electromagnético en la punta al que se transmite energía a través del cable, que a su vez está conectado a un cabrestante de alta potencia ubicado en el casco del vehículo, por debajo del cañón. Aunque en sí mismo no se trata de un arma, el arpón puede utilizarse para derribar individuos o droides, mover obstáculos, atrapar criaturas de gran tamaño y en general sembrar el caos y la confusión de diversas maneras (de ahí que posea las propiedades Apresadora y Derribo).

DESLIZADORES TERRESTRES



Los deslizadores son los vehículos personales, comerciales y militares favoritos de la mayoría de las especies inteligentes, por lo que se manufacturan innumerables millones de unidades en las fábricas de centenares de compañías como SoroSuub e Incom. Usan motores repulsores de baja potencia para desplazarse a uno o dos metros por encima del suelo. Unas turbohélices generan el impulso necesario para avanzar y retroceder. Por lo general su techo de vuelo está por debajo de los cien metros, pueden transportar pasajeros o cantidades variables de carga y son vehículos baratos, eficientes y fiables. Modelos civiles los hay de todo tipo, desde motos deslizadoras y pequeños biplazas hasta los transportes más descomunales; estas versiones civiles constituyen el grueso de la producción de los principales fabricantes de aerodeslizadores. Los modelos militares y policiales están equipados con blindajes pesados y armamentos más potentes.

Los deslizadores ignoran los peligros y efectos del terreno que queden por debajo de su altitud operativa.

MOTO DESLIZADORA MILITAR 74-Z DE ARATECH

La 74-Z, una versión militar de la popular moto deslizadora 74-Y de Aratech, es un vehículo de alto rendimiento empleado por tropas del ejército imperial para misiones de exploración, mensajería o transporte rápido de tropas. Con apenas cuatro metros y medio de longitud, la 74-Z es, como casi todas las motos deslizadoras y aceleradores de carreras, poco más que un potente motor repulsor provisto de sillín y mandos de control. El piloto controla sus movimientos con un manillar doble y dos juegos de pedales. Los modelos que utiliza el ejército imperial van equipados con comunicadores, sensores ópticos rudimentarios, un emisor de interferencias de corto alcance y un bláster ligero de repetición integrado.



Tipo/modelo de vehículo: Moto deslizadora (74-Z).
Fabricante: Compañía de Repulsores Aratech.
Techo de vuelo: 25 metros.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 5.
Pasajeros: 1.
Precio/rareza: 3.000 créditos (4).
Ensamblajes: 2.
Armas: Bláster ligero de repetición montado en el morro (este perfil se utiliza a escala personal, no planetaria; sector de tiro de proa; daño 11; crítico 3; alcance extremo; Automática, Perforante 1).

ACELERADOR DESTELLO-S DE MOBQUET

Popular entre bandas de corredores y adictos a las emociones fuertes de toda la galaxia, el Destello-S es el verdadero epítome del arte de la construcción de aceleradores de carreras. Se trata de un deslizador monoplaza deportivo de alto rendimiento construido para alcanzar una velocidad directa increíble en detrimento de su agilidad. Propulsado por un motor repulsor R1k de Mobquet trucado y varios turbopropulsores de impulso vectorial, este minúsculo acelerador posee la potencia suficiente para adelantar o dejar atrás a casi cualquier vehículo de su misma categoría.



Tipo/modelo de vehículo: Acelerador (Destello-S).
Fabricante: Aceleradores y Deslizadores Mobquet.
Techo de vuelo: 350 metros.
Alcance de los sensores: No tiene.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 4.
Pasajeros: 1.
Precio/rareza: 6.000 créditos (3).
Ensamblajes: 2.
Armas: Ninguna.

CAMIÓN DESLIZADOR PESADO A-A5 DE TRAST

El A-A5 que se fabrica en Transportes Pesados Trast es un vehículo muy popular en los territorios del Borde Exterior. Construido para acarrear cargamentos pesados a granel, el ponderoso A-A5 tiene una carrocería maciza y duradera equipada con sistemas a prueba de choque para soportar los abusos más duros. Además posee planchas de blindaje adicionales que lo hacen casi invulnerable contra el fuego de armas cortas. El vehículo está dividido en dos comparti-

mentos principales, uno para la tripulación y otro para la carga. Éste último es muy espacioso y dispone de numerosos anclajes, correas de sujeción y otros medios para afianzar el cargamento, así como una serie de bancos plegables para albergar un máximo de veinticinco seres vivos cuando no se transporta material (aunque todos bastante apretados e incómodos).



Tipo/modelo de vehículo: Camión deslizador (A-A5).
Fabricante: Transportes Pesados Trast.
Techo de vuelo: 3 metros.
Alcance de los sensores: No tiene.
Tripulación: 1 piloto y 2 copilotos.
Capacidad de impedimento: 220.
Pasajeros: 25.
Precio/rareza: 10.000 créditos (2).
Ensamblajes: 3.
Armas: Ninguna.

DESLIZADOR TERRESTRE X-34

El X-34 de SoroSuub es un deslizador terrestre biplaza de uso civil y reputada fiabilidad. Impulsado por el motor de repulsión Estrellas Gemelas de SoroSuub y equipado con un trío de turbohélices de baja potencia, el X-34 proporciona utilidad y un rendimiento respetable (por no hablar de estilo y elegancia) en un paquete compacto y asequible. Consume menos que la mayoría de los modelos de SoroSuub, pero viene con muy pocas prestaciones de serie. Posee una cabina confortable con dos asientos ergonómicos forrados con un cuero recauchutado muy resistente al desgaste. Los mandos son sencillos y el vehículo se deja conducir con mucha facilidad, por lo que resulta muy práctico como deslizador utilitario.



Tipo/modelo de vehículo: Deslizador terrestre (X-34).
Fabricante: SoroSuub.
Techo de vuelo: 1 metro.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 15.
Pasajeros: 1.
Precio/rareza: 4.500 créditos (2).
Ensamblajes: 2.
Armas: Ninguna.

VEHÍCULOS DE RUEDAS Y ORUGAS

Los vehículos que se mueven sobre múltiples ruedas u orugas articuladas, denominados carros o vehículos terrestres, son posiblemente el medio de transporte mecanizado más antiguo y suelen encontrarse en mundos primitivos y poco civilizados. Son más baratos que los deslizadores y los andadores, pero también suelen ser más fiables y fáciles de mantener que otras formas más avanzadas de transporte. Pese a sus limitaciones y su naturaleza arcaica, algunos vehículos militares todavía utilizan orugas y ruedas debido a su estabilidad y a sus capacidades todoterreno.

Los vehículos con ruedas sufren los efectos del terreno descritos en el epígrafe **Vehículos terrestres y terreno** (página 253), mientras que los orugas atraviesan terrenos difíciles como si fuesen de 1 categoría inferior.

TRACTOR EXCAVADOR DE LA CORPORACIÓN MINERA CORELLIANA

Construido por la Corporación Minera Corelliana como una fábrica móvil de extracción y fundición de mineral, el tractor excavador se asemeja a una caja gigante con orugas que se alza a unos veinte metros de altura sobre el paisaje circundante. La Corporación Minera Corelliana pretendía utilizarlos como plantas mineras semiautónomas en mundos fronterizos agrestes. Sus primitivos pero fiables reactores de fusión nuclear a vapor y sus múltiples filas de orugas le garantizan un funcionamiento casi sin averías, y su peso y el grosor de su blindaje le permiten sobrevivir en los entornos más hostiles.

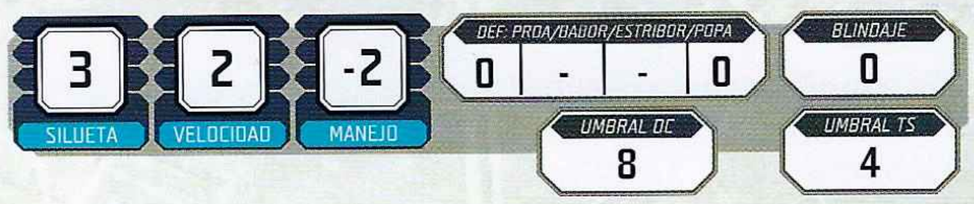
Los tractores excavadores son tan resistentes y modificables que se han extendido por toda la galaxia con usos muy diferentes a sus especificaciones originales. Un buen ejemplo de esto puede verse en el planeta Tatooine, donde varios consorcios mineros abandonaron un sinfín de estos tractores a lo largo de los años y los itinerantes jawas aprovecharon para recuperarlos y rehabilitarlos con sus propios fines. Ahora estos denominados "reptadores de las arenas" vagan por los desiertos de Tatooine en busca de chatarra para comerciar con los granjeros de humedad y otros habitantes nómadas del lugar.



Tipo/modelo de vehículo: Refinería móvil (tractor excavador).
Fabricante: Corporación Minera Corelliana.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 50 mineros e ingenieros (o 100 jawas).
Capacidad de impedimento: 400.
Pasajeros: 30 (o 60 jawas).
Precio/rareza: 50.000 créditos (7).
Ensamblajes: 5.
Armas: Ninguna.

TRANSPORTE DE PERSONAL

Muchos mundos fronterizos o con escasez de recursos no pueden permitirse vehículos militares o policiales de costosa tecnología repulsora, ni tampoco pueden construir los andadores pesados que utiliza el ejército del Imperio. En vez de eso, sus cuerpos militares o fuerzas de defensa deben pertrecharse con transportes equipados con ruedas y orugas como medios de locomoción, más antiguos pero también más fiables. Estos transportes de personal suelen ser extremadamente simples, lo que también tiene una ventaja: son menos propensos a fallos y averías.



Tipo/modelo de vehículo: Furgón terrestre (transporte de personal).
Fabricante: Varios fabricantes.
Alcance de los sensores: No tiene.
Tripulación: 1 piloto y 1 copiloto.
Capacidad de impedimento: 100 (sin pasajeros).
Pasajeros: 4–15.
Precio/rareza: 3.000 créditos (2).
Ensamblajes: 3.
Armas: Ninguna.

ANDADORES

Los andadores son relativamente comunes en toda la galaxia, ya que ocupan un punto intermedio entre las serias limitaciones de los vehículos terrestres todoterreno y los elevados requisitos de mantenimiento de los versátiles deslizadores repulsores. Estos vehículos tienen dos o más patas con múltiples articulaciones y sofisticados sistemas motrices con giroestabilizadores que les permiten caminar como animales o personas. Tienen muchas aplicaciones tanto civiles como militares, aunque están especialmente indicados para los terrenos abruptos de los mundos incivilizados o populosos del Borde Exterior, y se consideran vehículos todoterreno de alto rendimiento. Los andadores ignoran los impedimentos que suponen la mayoría de los terrenos accidentados, facilitando el tránsito por entornos en los que embarrancarían carros terrestres o vehículos con orugas mejor preparados.

Al igual que los deslizadores, los andadores ignoran las penalizaciones de terrenos poco restrictivos y también las impuestas por terreno difícil cuyos obstáculos no midan más de la mitad de la altura del vehículo.

TRANSPORTE PERSONAL TODOTERRENO

Desarrollado por la República durante las Guerras Clon, el AT-PT es un andador de infantería pequeño y monoplaza diseñado para transportar un solo soldado a la batalla en los entornos más hostiles. Conocidos por su construcción sólida y relativamente simple, estos vehículos se componen de un módulo de mando central acorazado suspendido entre dos ágiles patas de articulaciones invertidas. El módulo central contiene una cabina estanca muy poco espaciosa (apenas caben el piloto, su arma reglamentaria y un parche de reparación de emergencia). El AT-PT puede recorrer con soltura una amplia variedad de terrenos, desde bosques frondosos hasta llanuras y núcleos urbanos aglomerados, vadeando cuerpos de agua poco profundos y subiendo pendientes de hasta 45° de inclinación.

Los AT-PT van armados con un surtido versátil de armamento antipersonal, incluido un potente cañón bláster doble y un lanzagranadas de impacto de repetición situado en el "mentón" del vehículo, con los que puede destruir unidades de infantería y vehículos ligeros. Aunque sus sensores son rudimentarios en el mejor de los casos, está equipado con sistemas de comunicación cifrada de alta potencia gracias a los cuales una escuadra de estos pequeños andadores puede actuar con una eficacia extrema.



Tipo/modelo de vehículo: Andador (AT-PT).
Fabricante: Maquinaria Pesada Rothaniana.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 15.
Pasajeros: 1.
Precio/rareza: 30.000 créditos (7).
Ensamblajes: 1.
Armas: Cañón bláster ligero doble montado en el morro (sector de tiro de proa; daño 4; crítico 4; alcance a bocajarro; Enlazada 1), lanzagranadas de impacto montado en el morro (este perfil se utiliza a escala personal, no planetaria; sector de tiro de proa; daño 10; crítico 4; alcance extremo; Brecha 1, Explosión 8, Munición limitada 20).

ANDADOR DE EXPLORACIÓN Y RECONOCIMIENTO AT-EST

Desarrollado por Maquinaria Pesada Rothaniana para satisfacer las necesidades de los cuerpos de exploración civiles de la Antigua República, el AT-EST es un andador de seis patas y suelo bajo diseñado para transportar pasajeros y cargamentos por terrenos accidentados y entornos peligrosos. Parece una versión reducida del andador de combate AT-TE de la Antigua República; posee una carrocería bulbosa y acorazada que se sostiene sobre seis patas de múltiples articulaciones y anchos pies de cuatro dedos. El cuerpo del vehículo alberga una cabina frontal, un habitáculo central con pequeñas literas dobles, una zona común, un taller y una bodega de carga de seguridad.

VEHÍCULOS TERRESTRES Y TERRENO

Los vehículos que viajan por tierra o muy cerca de ella se ven afectados por elementos del terreno tanto naturales como artificiales que pueden dificultar la conducción. Según su composición y complejidad, el terreno puede reducir la Velocidad de un vehículo. Además, como ocurre con los cazas estelares, la Velocidad que lleva el vehículo determina la dificultad de todas las tiradas de Pilotar vehículo planetario necesarias para desplazarse por la zona. Aparte de esto, el terreno circundante también puede añadir complicaciones adicionales a la tirada.

TABLA 7-15: TERRENO DIFÍCIL

+ ■	Tipo de terreno
–	Poco restrictivo: calzadas de grava, campos áridos pero despejados, colinas bajas, núcleos urbanos dispersos o tráfico aéreo leve.
+ ■	Moderadamente restrictivo: lodazal profundo o cuerpo de agua de no más de medio metro de profundidad, arena suave y resbaladiza, maleza frondosa, ruinas antiguas, núcleo urbano denso o tráfico aéreo concurrido.
+ ■■	Muy restrictivo: aguas caudalosas con más de un metro de profundidad, suelo pedregoso e inestable, bosque espeso, calles angostas y sinuosas, ciudad en ruinas, atasco urbano o de tráfico aéreo. Los vehículos con ruedas no pueden atravesar este tipo de terreno, pero orugas y andadores sí.

En su labor como vehículo de exploración y reconocimiento, el AT-EST va equipado con sofisticadas computadoras y sensores capaces de detectar sonidos, radiaciones y otras formas de energía, así como tomar muestras y evaluar la naturaleza exacta del medio ambiente planetario. Como está diseñado para operar en mundos no colonizados y entornos hostiles, todo el interior del vehículo es estanco. Estos andadores son una imagen muy común en los planetas del Borde Exterior, y están muy solicitados entre grupos militares y civiles por igual.



Tipo/modelo de vehículo: Andador (AT-EST).
Fabricante: Maquinaria Pesada Rothaniana.
Alcance de los sensores: Largo.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto y 1 operador de sensores y comunicaciones.
Capacidad de impedimento: 50.
Pasajeros: 8.
Autonomía: 1 mes.
Precio/rareza: 12.000 créditos (5).
Ensamblajes: 4.
Armas: Cañón bláster ligero montado en el morro (sector de tiro de proa; daño 4; crítico 4; alcance a bocajarro).

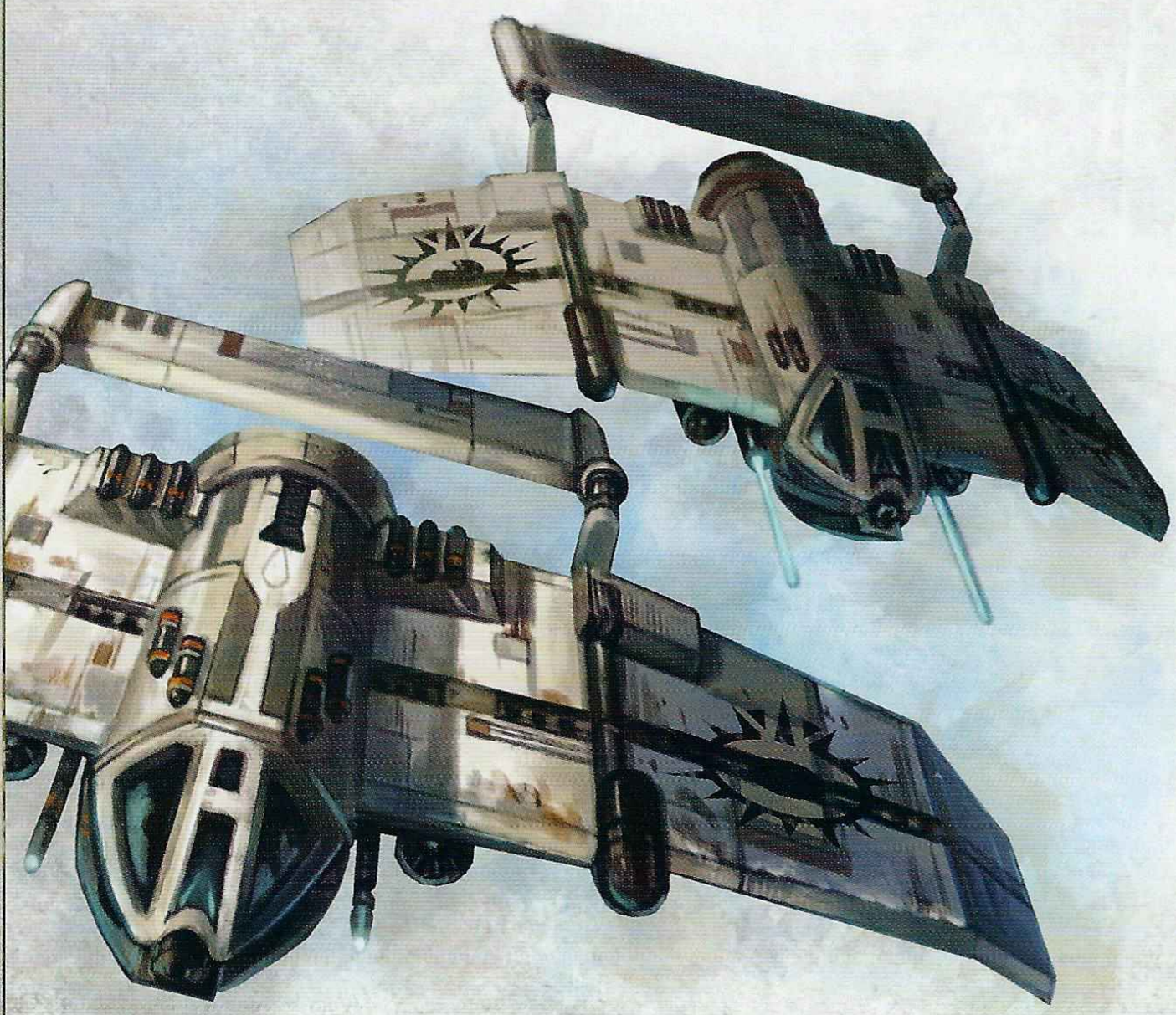
PERFILES DE ASTRONAVES

Las astronaves presentan una amplia variedad de formas y tamaños, desde minúsculos pero peligrosos cazas estelares hasta lentos y pesados transportes de carga. Existe muy poca normalización entre las diversas naves fabricadas por las numerosas especies de la galaxia. La mayoría de las naves alienígenas desafían toda descripción o catalogación, e incluso los propios humanos utilizan técnicas de construcción de eficacia probada pero difíciles de clasificar. Con todo, en general las astronaves pueden englobarse dentro de tres categorías distintas: cazas estelares/patrulleras, cargueros/transportes y naves de línea.

CAZAS ESTELARES Y PATRULLERAS

Los cazas estelares y las patrulleras son las naves con capacidad hiperespacial más pequeñas de la galaxia. Estos vehículos diminutos pero potentes han servido fielmente a gobiernos galácticos, fuerzas de defensa planetaria, clanes piratas e incluso a los jedi durante milenios. Aunque sus funciones pueden solaparse en determinadas misiones, por norma general los cazas estelares y las patrulleras difieren bastante en cuanto a diseño, equipamiento y utilización.

Los cazas estelares son naves pequeñas de corto alcance, monoplazas o biplazas, usadas por fuerzas militares y paramilitares para hacer demostraciones de fuerza o escoltar a otras naves. Vuelan propulsados por reactores en miniatura con múltiples motores de iones y repulsores suplementarios para vuelos atmosféricos, son considerablemente veloces y ágiles, suelen tener blindajes ligeros, apenas se les instalan escudos y tienen poca o ninguna capacidad para efectuar saltos al hiperespacio. Dependiendo de su función (superioridad espacial, intercepción/persecución, bombardeo/antinaves de línea, etc.), los cazas pueden equiparse con diversas combinaciones de armamento. Debido a su reducido tamaño y escasa autonomía, los cazas estelares suelen desplegarse desde bases aéreas planetarias o transportarse a la batalla en naves mayores y mejor protegidas.



Las patrulleras son más grandes y resistentes que los cazas; su tamaño suele estar en un punto intermedio entre los cazas estelares y los cargueros ligeros. Están diseñadas para desempeñar labores de patrulla intrasistémica, intercepción, mantenimiento del orden, vigilancia aduanera y reconocimiento de largo alcance. Normalmente cuentan con una tripulación de entre 2 y 6 individuos, y están equipadas con hiperimpulsores, computadoras de navegación y, en algunos modelos, sofisticados sistemas de comunicación y sensores avanzados. Aunque las patrulleras son ligeramente más lentas que los cazas estelares, suelen tener armas, blindajes y escudos más potentes.

A continuación se ofrece una selección de los cazas estelares y naves patrulleras más habituales en el Borde Exterior.

CAZA CAPA

El Capa de ISK es un caza aeroespacial construido originariamente por la extinta Ingeniería de Sistemas Kuat en las décadas previas a las Guerras Clon. Con su fuselaje relativamente aerodinámico y ligero, el Capa se diseñó como caza de superioridad aérea y espacial con énfasis en el combate atmosférico y suborbital. Funciona con un par de motores iónicos de retropropulsión 807b/9 de la propia ISK complementados con un elevador repulsor ligero, una configuración que proporciona al caza una velocidad respetable pero mínima agilidad. Carece de hiperimpulsor y no lleva escudos; para compensarlo, los cazas Capa poseen cascos reforzados fuertemente blindados que les confieren una resistencia increíble. A pesar de su rendimiento deficiente, su escaso alcance y su autonomía limitada, los cazas Capa se han mantenido en la brecha durante décadas gracias a dos características fundamentales: son baratos y se prestan fácilmente a la modificación.

A menudo se dice que no existen los cazas Capa de serie. Su sencillo diseño, sus componentes modulares y sus múltiples acoplamientos de energía y puertos para dispositivos computerizados convierten a estos cazas en candidatos idóneos para la personalización. A lo largo de las décadas se han diseñado y vendido numerosos recambios para el Capa, y la facilidad con que pueden instalarse y utilizarse les ha permitido competir con cazas modernos con cierto grado de éxito. Los cambios más habituales son las mejoras en plantas motrices, hiperimpulsores, computadoras de navegación y generadores de escudo, además de incluir armamentos más pesados y sistemas de comunicaciones y sensores más sofisticados. Por este motivo, pese a tratarse de un caza teóricamente anticuado, sigue siendo una opción muy atractiva para individuos ahorrativos o con un presupuesto escaso.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE
3	4	0	0 - - 0	3

UMBRAL OC	UMBRAL TS
10	8

Tipo/modelo de vehículo: Caza estelar (Capa).
Fabricante: Ingeniería de Sistemas Kuat.
Hiperimpulsor: No.
Computadora de navegación: No.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto.

Capacidad de impedimento: 12.
Pasajeros: 0.
Autonomía: 1 día.
Precio/rareza: 38.000 créditos (4).
Ensamblajes: 3.
Armas: Cañones láser ligeros montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1), lanzamisiles de impacto montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 6; crítico 3; corto alcance; Brecha 4, Disparo lento 1, Enlazada 1, Explosión 4, Guiada 3, Munición limitada 6).

MODIFICACIONES

Instalación de estabilizador de Ingeniería Curich: Producido por Ingeniería Curich, una filial de Tecnologías Santhe/Sienar, este acoplamiento de ala y estabilizador se diseñó específicamente para el caza Capa con el fin de solucionar algunas limitaciones de su manejo. Se trata de una modificación tan común que la mayoría de los individuos familiarizados con este pequeño caza estelar creen que se trata de una prestación del diseño original. La instalación consiste en un ala auxiliar con mecanismo estabilizador que se acopla a la popa de la nave, sobre los motores, además de ciertos retoques en los motores, los propulsores y los programas computerizados que controlan el timón. El efecto de esta modificación ya se contempla en el bloque de puntuaciones del caza. Si los PJ encuentran un Capa que no tiene instalada esta modificación, su manejo es de –1 y posee 4 Ensamblajes.

PATRULLERA FIRESPRAY

Con su aspecto elefantino, su exclusiva posición de vuelo vertical y el interior rotatorio de la cabina para efectuar aterrizajes horizontales, la Firespray se consideró un diseño revolucionario tanto en apariencia como en funcionalidad. En un principio solamente se construyeron y entregaron seis prototipos a una penitenciaría de la República en Oovo IV, poco tiempo antes de que estallara la Batalla de Naboo. De aquellas seis naves, una fue robada por un cazarrecompensas llamado Jango Fett que destruyó las otras cinco para evitar que lo persiguieran. La pérdida de unos prototipos tan costosos supuso un duro varapalo para ISK, por lo que decidieron suspender el programa Firespray.

Ideada en un principio como nave de patrulla y persecución intrasistémica, las seis Firespray originales volaban impulsadas por un cuarteto de generadores Kuat X-F-16 de alta potencia que proporcionaban energía a un par de motores iónicos F-31, diseñados por Astilleros de Impulsores Kuat y que ocupaban la mayor parte del espacio interno de la nave. Esta combinación de generadores e impulsores confería a las naves una velocidad más que suficiente para encargarse de cargueros errantes, transportes y lanzaderas. Dado que en su diseño primaba la utilidad sobre la comodidad, el espacio interior de la Firespray resultaba increíblemente apretado. En la zona baja de popa había una pequeña bodega de carga equipada con un puesto de guardia y seis celdas poco espaciosas. Entre los generadores, motores iónicos y demás sistemas de la nave se alojaba la peculiar cabina rotatoria que giraba 180° al piloto y al tablero de mandos durante despegues y aterrizajes.

Recientemente, ISK ha vuelto a introducir la Firespray en el mercado como respuesta al aumento de la demanda de naves patrulleras en los mundos controlados por el Imperio. Estos nuevos modelos se han construido partiendo de los planos de los seis prototipos originales, aunque se han beneficiado de tres décadas de avances en tecnología astronáutica. Debido a la creciente demanda y a una agresiva campaña publicitaria, las nuevas naves son un lujo muy de moda entre agencias de la ley, cazarrecompensas e incluso algunos contrabandistas y piratas.



Tipo/modelo de vehículo: Patrullera (Firespray).
Fabricante: Ingeniería de Sistemas Kuat.
Hiperimpulsor: Principal de clase 3, auxiliar de clase 15.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto y 2 guardias.
Capacidad de impedimento: 40.
Pasajeros: 6 (prisioneros).
Autonomía: 1 mes.
Precio/rareza: 80.000 créditos (4).
Ensamblajes: 4.
Armas: Cañones bláster automáticos montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 3; crítico 5; alcance a bocajarro; Automática), proyector de campo de tracción ligero montado en el morro (sector de tiro de proa; daño –; crítico –; alcance a bocajarro; Tracción 2).

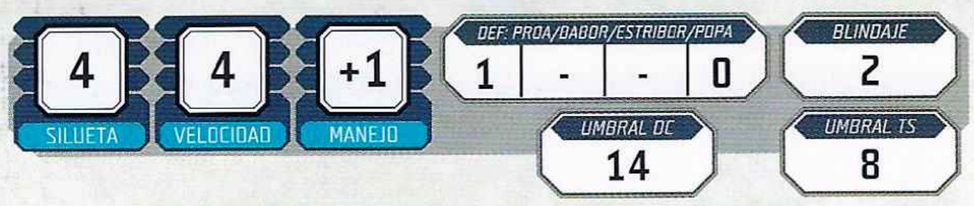
PROPULSOR DE HIPERIMPULSO SILURO-25

Diseñado para permitir el salto al hiperespacio en naves pequeñas desprovistas de hiperimpulsor, como la mayoría de los cazas estelares y algunas patrulleras, el Siluro-25 de Industrias TransGalMeg es uno de los muchos modelos de propulsores externos y anillos hiperimpulsores que se utilizan en toda la galaxia. Equipado con un hiperimpulsor de clase 2 y un droide astromecánico R1 ó R2, el Siluro-25 tiene una capacidad máxima para efectuar 5 saltos hiperespaciales. Se acopla a un caza estelar (cualquier astronave de Silueta 3) reduciendo su Manejo en 2 y su Velocidad en 1, pero puede desecharse y volverse a acoplar en pleno vuelo espacial. Un Siluro-25 cuesta 10.000 créditos.

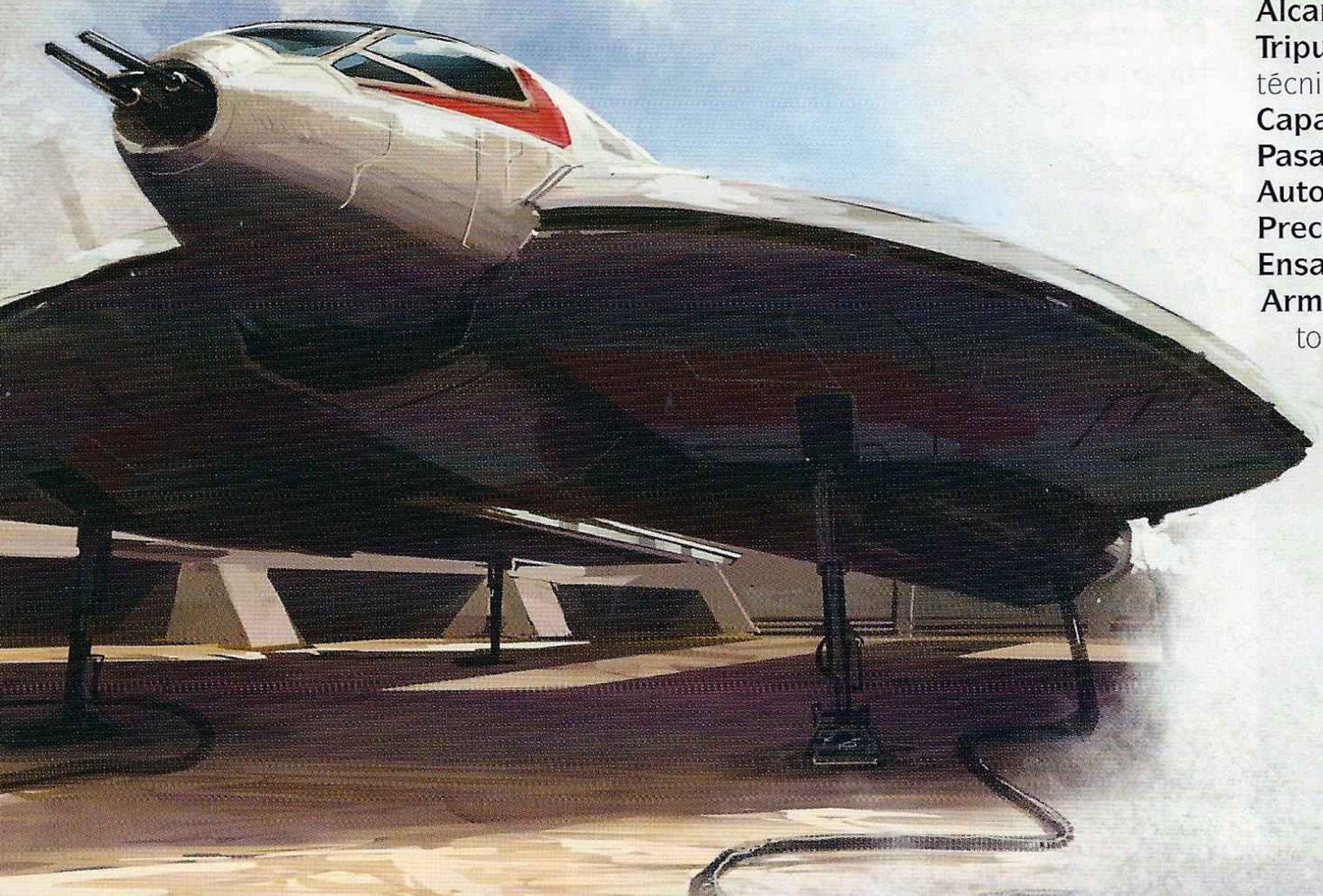
EXPLORADOR DE LARGO ALCANCE SALTADOR MAESTRO SM-5000

Las naves de exploración profunda clase Saltador Maestro de la Corporación de Ingeniería Corelliana son pequeños vehículos monoplaza diseñados para el reconocimiento autónomo de largo alcance. El casco de los Saltadores Maestros es plano y tiene la forma aproximada de una media luna; en su interior se alojan potentes sensores de alta precisión. Un módulo cilíndrico situado a estribor del eje central de la nave contiene la cabina, el diminuto y espartano camarote del piloto, la planta motriz y el hiperimpulsor. Los Saltadores Maestros tienen poco blindaje y sólo van armados con un cañón láser ligero, por lo que dependen de su velocidad y sus sensores para eludir los problemas.

Debido precisamente a la potencia de estos sensores, los Saltadores Maestros sirven en muchos ejércitos planetarios como naves de vigilancia y patrulleras de avanzada en los sistemas estelares. No obstante, su función principal la desempeñan en el Cuerpo Civil de Astronavegación, el grupo voluntario de exploradores, astronavegantes y cartógrafos que se encarga de mantener actualizadas las cartas de navegación hiperespacial.



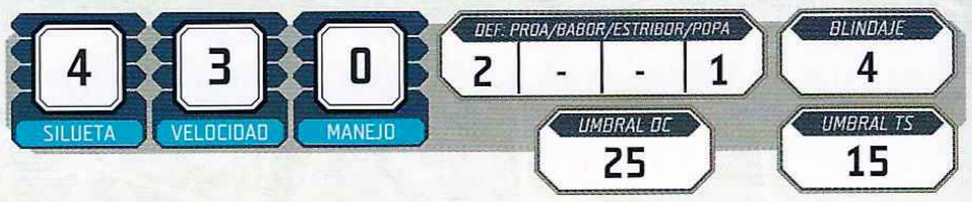
Tipo/modelo de vehículo: Patrullera (Saltador Maestro).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 3, auxiliar de clase 15.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Extremo.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 30.
Pasajeros: 1.
Autonomía: 2 meses.
Precio/rareza: 55.000 créditos (5).
Ensamblajes: 2.
Armas: Cañón láser ligero montado en el morro (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro).



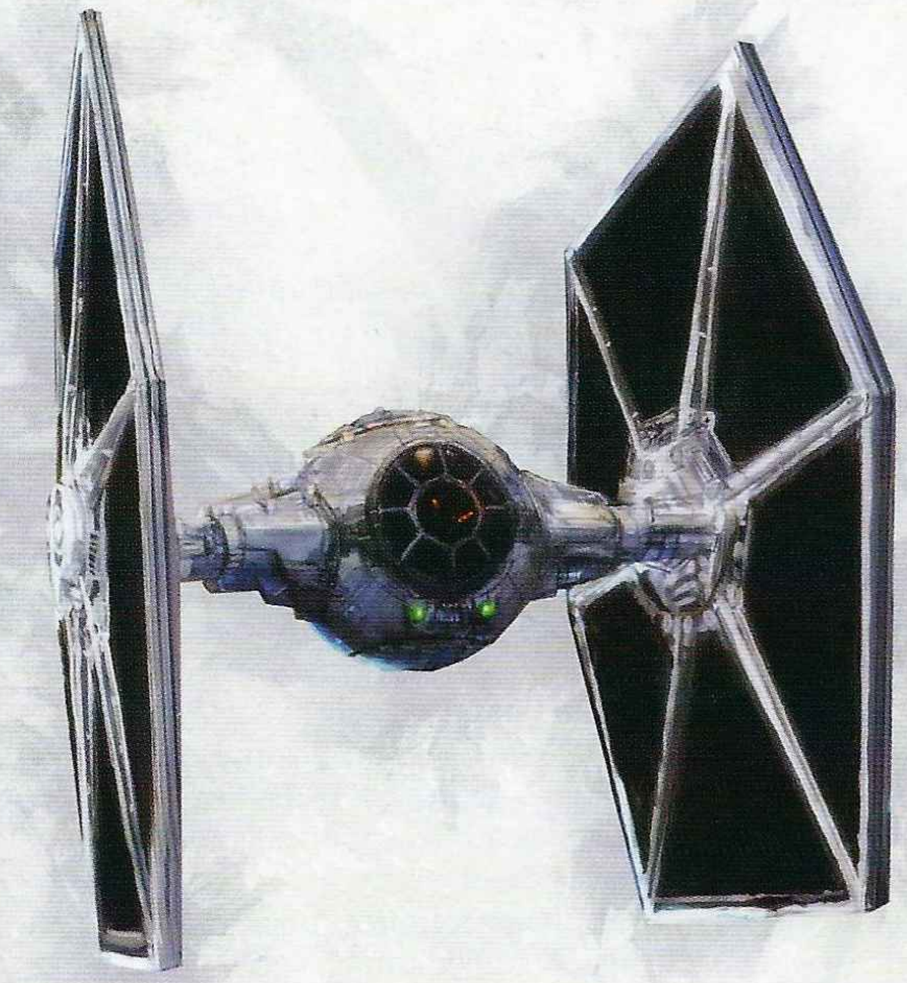
LANZADERA DE LARGO ALCANCE T-4A CLASE LAMBDA

Las lanzaderas clase Lambda de Sistemas de Flota Sienar son vehículos de transporte utilizados por la Armada Imperial, y es habitual encontrarlas en todas las instalaciones del Imperio. Lentas y de construcción sólida, estas lanzaderas se diseñaron para el traslado de pasajeros y cargamento, pero también pueden habilitarse como transportes de tropas, cargamentos pesados e incluso personalidades importantes (con lujos y prestaciones adicionales). La clase Lambda posee un fuselaje rectangular acorazado con una única ala vertical estabilizadora montada en la zona dorsal. Dos alas plegables adicionales con un diseño en ala de gaviota invertida aportan mayor estabilidad a la nave.

Las lanzaderas clase Lambda vuelan con dos motores iónicos SFS-204 y poseen un hiperimpulsor SFS S/ig-37 que les permite cubrir grandes distancias. También están increíblemente bien armadas para ser lanzaderas: van equipadas con varios cañones láser y bláster en afustes de proa y popa que cubren bastantes ángulos de tiro. En vez de contar con cápsulas de salvamento convencionales, toda la sección frontal del puente puede separarse del resto del fuselaje a modo de bote salvavidas en caso de emergencia. Estas naves, sorprendentemente útiles y versátiles para tratarse de un diseño militar, son a menudo el blanco de ladrones de naves y piratas, y en ocasiones pueden adquirirse en el mercado negro a precios desorbitados.



Tipo/modelo de vehículo: Lanzadera (Lambda).
Fabricante: Sistemas de Flota Sienar y Talleres Espaciales Cygnus.
Hiperimpulsor: Principal de clase 1, auxiliar de clase 10.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto, 1 navegante, 1 artillero, 1 técnico de comunicaciones y 1 ingeniero.
Capacidad de impedimento: 200 (sin pasajeros).
Pasajeros: 20.
Autonomía: 2 meses.
Precio/rareza: 140.000 créditos (R, 6).
Ensamblajes: 2.
Armas: 2 cañones bláster ligeros montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 4; crítico 4; alcance a bocajarro; Enlazada 1), 2 cañones láser ligeros dobles montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1), cañón bláster ligero doble retráctil en popa (sector de tiro de popa; daño 4; crítico 4; alcance a bocajarro; Enlazada 1).



CAZA ESTELAR TIE/LN

Este diminuto y frágil caza de motor iónico doble lleva décadas en servicio como el principal caza de superioridad espacial de la Armada Imperial. Ligero, veloz e increíblemente ágil, el emblemático caza TIE es una astronave de combate minimalista y funcional. Consiste en una cabina de vuelo esférica de blindaje ligero provista de una portilla circular de transpariacero de gran tamaño; la cabina va encajada entre dos enormes alas hexagonales revestidas de paneles solares. El TIE no tiene escudos, tren de aterrizaje, hiperimpulsor ni soporte vital, por lo que el piloto debe utilizar un traje de vacío. Posee muy pocos sistemas computerizados. El diseño original se ha minimizado todo lo posible hasta resultar en una nave asombrosamente rápida y ágil, pero con un elevado índice de desgaste.

Además de su ligereza, el caza TIE también hace gala de una sencillez increíble. Se propulsa mediante una versión miniaturizada del reactor de ionización solar I-a2b de SFS, que capta energía solar a través de los paneles integrados en las alas y la suministra a un motor iónico doble P-s4 de alta potencia, también de SFS, así como a los cañones láser dobles situados bajo la cabina. Los cazas TIE son naves de corto alcance por sus propias limitaciones. Cuando no están atracados en instalaciones navales planetarias u orbitales, para entrar en combate deben viajar a bordo de naves de transporte como fragatas de escolta o destructores estelares.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF. PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
3	5	+3	0 - - 0	2	6	8

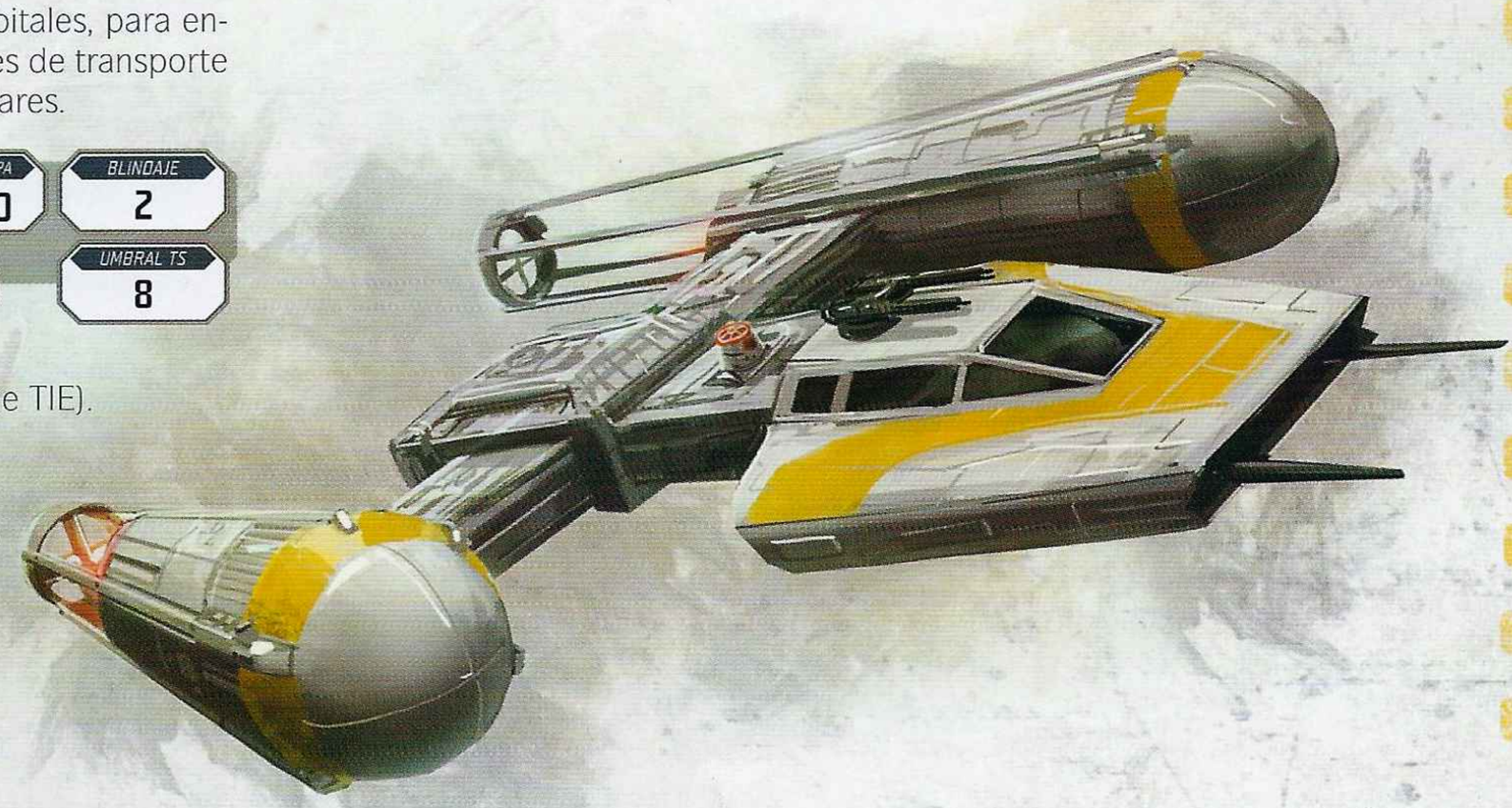
Tipo/modelo de vehículo: Caza estelar (serie TIE).
Fabricante: Sistemas de Flota Sienar.
Hiperimpulsor: No.
Computadora de navegación: No.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 4.
Pasajeros: 0.
Autonomía: 2 días.
Precio/rareza: 50.000 créditos (R, 4).
Ensamblajes: 0.
Armas: Cañones láser medios montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 6; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1).

CAZAS BTL-A4 Y BTL-S3 ALA-Y

El Ala-Y de Koensayr es un cazabombardero estelar pesado de asalto muy especializado. Conocido por sus pilotos con el apelativo cariñoso de "diapasón", el Ala-Y consiste en una sección central de fuselaje flanqueada por dos motores carenados que a su vez están unidos a unas estructuras alargadas y reforzadas que sirven como guías de impulso. La sección central alberga una cabina fuertemente blindada con un sistema completo de soporte vital, así como los sistemas de armamento de la nave y un puerto para droides astromecánicos situado en la parte posterior de la cabina. El motor Novaldex, el generador de escudos, el hiperimpulsor y otros muchos sistemas esenciales están en la parte central del fuselaje, entre ambos carenados, cada uno de los cuales contiene un potente motor iónico R200 fabricado por Koensayr.

Haciendo honor a su función como destructores de naves, los Alas-Y tienen un blindaje grueso y potentes escudos para protegerse mientras se aproximan a sus objetivos. Con su estilizada sección cruzada, la eficacia de su protección y la potencia de sus armas, están sobradamente preparados para una labor que les obliga a abrirse paso luchando hasta un blanco, soltar su carga explosiva y regresar sin dejar de combatir. A pesar de su reputación como astronave fiable, los Alas-Y poseen algunas peculiaridades que requieren un mantenimiento relativamente arduo. Tal es así que muchas dotaciones y técnicos astronáuticos han desmontado permanentemente el carenado, en su mayor parte estético, para poder acceder más fácilmente a los sistemas internos del caza: raro es el Ala-Y que vuela con el fuselaje intacto.

El modelo BTL-A4 es una variante monoplaza, mientras que el BTL-S3 cuenta con un segundo asiento para un artillero u oficial de sensores situado detrás del piloto. En el BTL-S3, el artillero dispara las torretas de cañones de iones, pero en el BTL-A4 estos cañones están fijos en el morro de la nave y los controla el piloto. Las puntuaciones de este perfil cubren ambas variantes, ya que apenas presentan diferencias adicionales.



SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
3	4	0	1 - - 1	3	12	10

Tipo/modelo de vehículo: Caza estelar (BTL Ala-Y).
Fabricante: Koensayr.
Hiperimpulsor: Principal de clase 1 (no tiene auxiliar).
Computadora de navegación: No (tiene un puerto para un droide astromecánico).
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto (más 1 artillero en el BTL-S3).
Capacidad de impedimento: 10.
Pasajeros: 0.
Autonomía: 1 semana.
Precio/rareza: 80.000 créditos (4).
Ensamblajes: 1.
Armas: Cañones de iones ligeros dobles montados en una torreta (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 4; alcance a bocajarro; Enlazada 1, Iónica; en el BTL-S3, los controla el artillero y pueden disparar en todos los sectores de tiro), cañones láser medios montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 6; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1), lanzatorpedos de protones montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 8; crítico 2; corto alcance; Brecha 6, Disparo lento 1, Enlazada 1, Explosión 6, Guiada 2, Munición limitada 8).

Z-95-AF4 CAZACABEZAS

Diseñado como parte de una iniciativa conjunta entre la Corporación Incom y la Corporación Subpro durante los primeros días de las Guerras Clon, el minúsculo Z-95 fue considerado uno de los cazas estelares más capaces de su época. De dimensiones reducidas, blindaje ligero y escudos poco potentes, el Z-95 es un caza monoplaza de corto alcance propulsado por un multirreactor 44-a5 de Incom. Su fuselaje aerodinámico, combinado con un índice increíble de aceleración para su peso, hacen del Z-95 una nave sumamente ágil y veloz. En un principio se clasificó como interceptor e iba armado con cañones bláster triples montados en las alas, pero no tardó en demostrar su valía como caza de superioridad espacial. Su diseño ha sido revisado en numerosas ocasiones, y en la actualidad casi todos los modelos van equipados con cañones láser dobles y lanzamisiles de impacto.

A pesar de su antigüedad, el Z-95 sigue gozando de gran popularidad. Aun considerándose obsoleto en comparación con otros cazas modernos como el Ala-Y de Koensayr y el moderno Ala-X de Incom (que guarda un parecido más que superficial con el Cazacabezas), este pequeño caza estelar sigue siendo uno de los más vendidos en los territorios del Borde Exterior.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
3	4	+1	1 - - 0	3	9	8

Tipo/modelo de vehículo: Caza estelar (Cazacabezas).
Fabricante: Incom/Subpro.
Hiperimpulsor: No.
Computadora de navegación: No.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto.



Capacidad de impedimento: 8.
Pasajeros: 0.
Autonomía: 1 día.
Precio/rareza: 55.000 créditos (4).
Ensamblajes: 2.
Armas: Cañones láser ligeros en los extremos de las alas (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1), lanzamisiles de impacto montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 6; crítico 3; corto alcance; Brecha 4, Disparo lento 1, Enlazada 1, Explosión 4, Guiada 3, Munición limitada 6).

BARCAZA RÁPIDA GAT-12H RAYO SALTADOR

La barcaza rápida Rayo Saltador de Sistemas de Flota Sienar es otro diseño anterior a las Guerras Clon, una patrullera artillada y acorazada que desciende de las cañoneras clase Turbotormenta empleadas por la Antigua República. Catalogada oficialmente como patrullera en las campañas

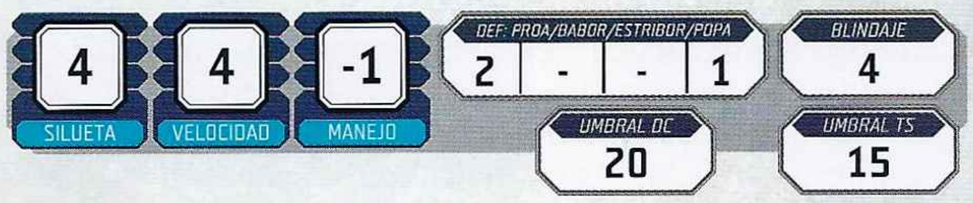
CAZAS ESTELARES Y CARGUEROS

Aunque la astronave que recibe todo grupo de PJ por defecto es un carguero ligero de algún tipo, el DJ no debe poner objeción si los jugadores desean adquirir cazas estelares también. Después de todo, los duelos espaciales entre cazas son uno de los aspectos más representativos de *Star Wars*.

Pero si los jugadores deciden invertir en cazas estelares, deben tener presente que la mayoría tienen poca o ninguna capacidad para realizar saltos al hiperespacio. Es un factor decisivo si el grupo pretende viajar por la galaxia. Por fortuna, si la mayoría de los personajes viajan en un carguero y sólo uno o dos de ellos tienen cazas estelares, la mayoría de los cargueros ligeros poseen amarras externas con las que pueden remolcar uno o dos cazas estelares a través del hiperespacio. Pero si todo el grupo pilota cazas, tendrán que buscarse la vida para emprender viajes largos o invertir únicamente en cazas equipados con hiperimpulsores.

publicitarias de SFS, la Rayo Saltador parece desafiar toda clasificación. Es ligeramente más grande que el típico caza estelar pesado, y consta de una sección frontal de fuselaje estrecho, reforzada y fuertemente armada, unida a una sección de popa pivotante formada por un pilón central y un gran alerón. La sección de proa contiene una cabina de mando acorazada en la que se sientan los cuatro tripulantes. A cada lado de la cabina se extienden dos estabilizadores horizontales inclinados hacia abajo; cada uno de ellos lleva equipado un conjunto de sensores Siep-Irol Omni-Vu que proporcionan al Rayo Saltador una visualización excepcional del espacio circundante en combate. En la sección frontal del fuselaje se alojan también la mayoría de los sistemas de armamento de la nave: un cañón de iones, un lanzatorpedos de protones y un lanzamisiles de impacto situados en el morro, y una torreta con un cañón láser doble en la parte posterior de la carlinga, sobre la cresta dorsal de la nave. La configuración rotatoria del alerón que conforma el tercio de popa de la barcaza está formada por dos alas horizontales conectadas a un cilindro blindado central que pivota alrededor del potente motor iónico de la nave. Estas alas se colocan en posición vertical para volar y giran hasta quedar en posición horizontal para aterrizar; en los extremos de ambas alas hay sendos cañones de iones.

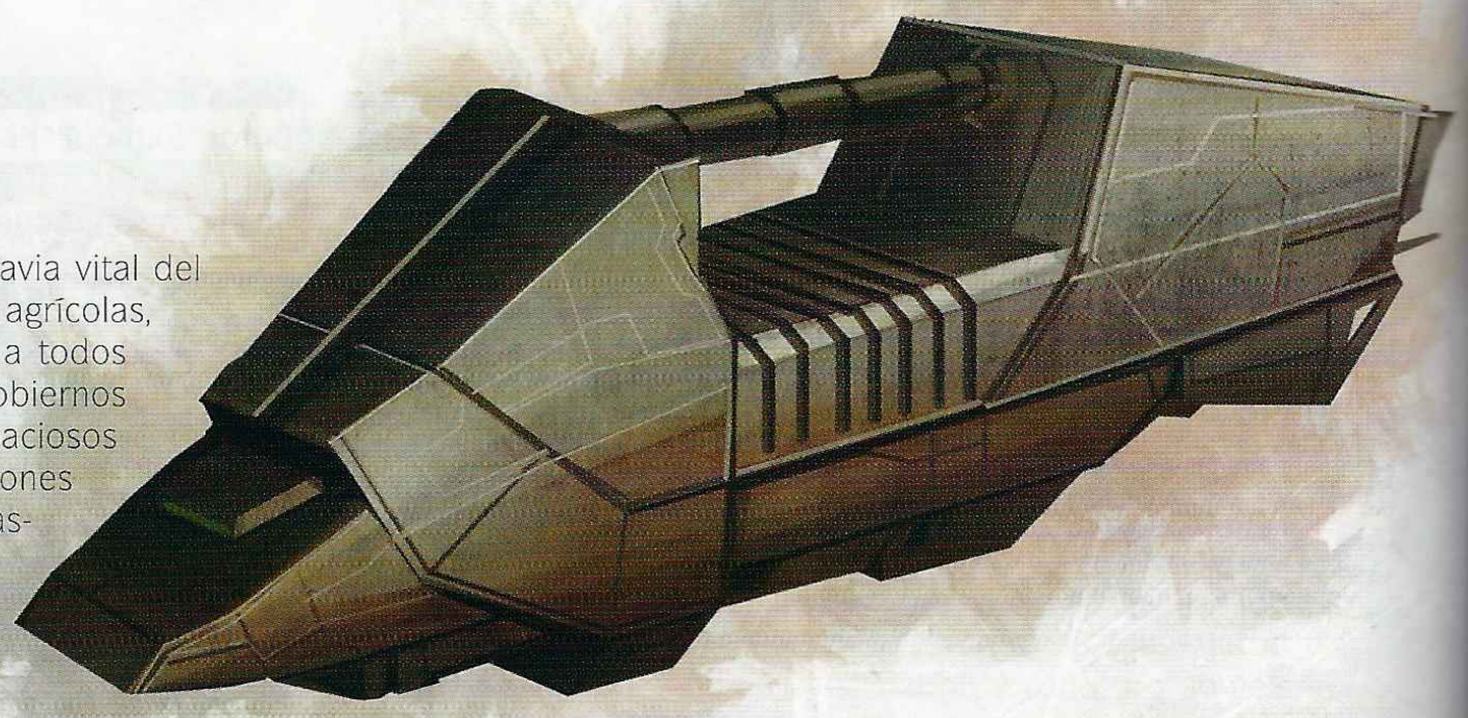
Aunque fue diseñada inicialmente para que la Armada Imperial la utilizase como caza estelar pesado con capacidad hiperespacial, el prototipo resultante fue rechazado de pleno por el Almirantazgo por no encajar en las rígidas formaciones navales de combate, en las que por aquel entonces no tenían cabida los cazas pesados de varios tripulantes. En respuesta a la negativa, SFS puso el Rayo Saltador a la venta en el mercado público, donde halló un nicho de fieles consumidores entre las fuerzas de defensa planetaria y las diversas flotas corporativas, mercenarias y piratas que operan en el Borde Exterior. El Rayo Saltador es una eficaz y mortífera patrullera antinave que puede enfrentarse sin temor a naves mucho más grandes que ella.



Tipo/modelo de vehículo: Patrullera (Rayo Saltador).
Fabricante: Sistemas de Flota Sienar.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2, auxiliar de clase 15.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto, 1 operador de comunicaciones y sensores, 2 artilleros.
Capacidad de impedimento: 20.
Pasajeros: 0.
Autonomía: 1 mes.
Precio/rareza: 150.000 créditos (6).
Ensamblajes: 2.
Armas: Cañones de iones ligeros triples montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 4; alcance a bocajarro; Enlazada 2, Iónica), cañón láser medio doble en torreta dorsal (todos los sectores de tiro; daño 6; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1), lanzatorpedos de protones en el morro (sector de tiro de proa; daño 8; crítico 2; corto alcance; Brecha 6, Disparo lento 1, Explosión 6, Guiada 2, Munición limitada 5), lanzamisiles de impacto en el morro (sector de tiro de proa; daño 6; crítico 3; corto alcance; Brecha 4, Disparo lento 1, Explosión 4, Guiada 3, Munición limitada 8).



CARGUEROS Y TRANSPORTES



Los transportes y los cargueros son la savia vital del comercio intergaláctico; llevan los bienes agrícolas, industriales y mercantiles de la galaxia a todos sus habitantes. Usados por ejércitos, gobiernos y empresas privadas, estos vehículos espaciosos y generalmente lentos poseen tripulaciones numerosas y están diseñados para el traslado de mercancías desde sus lugares de producción hasta el mercado sin percances y a la mayor brevedad posible. Casi todos los principales fabricantes de astronaves producen al menos uno o dos modelos de cargueros o transportes. Otras empresas, como la Corporación de Ingeniería Corelliana, han labrado su reputación y amasado su fortuna dedicándose exclusivamente a la fabricación de naves comerciales de gran calidad.

Los cargueros son naves pequeñas y relativamente veloces diseñadas para transportar cargamentos reducidos. Los gobiernan tripulaciones de entre 2 y 6 miembros, y muchos disponen de alojamientos para pasajeros y bodegas de carga amplias. La mayoría de los cargueros se han diseñado y construido con atención por la facilidad de modificación, y suelen hallarse en manos de pequeños empresarios independientes o propietarios autónomos.

Los transportes son naves enormes y pesadas diseñadas para acarrear mercancía a granel en travesías largas por toda la galaxia. Lentos y ponderosos, con poco o ningún blindaje, armamento ni escudos, los transportes dependen de escoltas armadas para protegerse de las incursiones de piratas y saqueadores. Suelen encontrarse con más frecuencia en flotas de macrocorporaciones, poderosos magnates mercantiles y cuerpos de logística de las grandes armadas.

A continuación se ofrece una selección de algunos de los cargueros y transportes más comunes de la galaxia.

TRANSPORTE ACCIÓN VI

El Acción VI de la Corporación de Ingeniería Corelliana, el modelo más reciente de la popular serie Acción, es el ejemplo perfecto del típico transporte mercante. Pesado, lento y voluminoso, el transporte Acción VI mide cien metros de eslora y tiene un casco anguloso de escaso blindaje y sección transversal estrecha y elevada. Posee dos bodegas de carga principales, una en proa y otra en popa, equipadas con sofisticados sistemas de estibación y seguridad que pueden configurarse para manipular toda clase de cargamentos, desde inmensos contenedores estancos y palés de carga hasta ganado. La tripulación se aloja y trabaja en una estructura cilíndrica reforzada que se extiende por toda la cresta dorsal del transporte, entre las bodegas de proa y popa.

Los transportes de la serie Acción VI no van armados, apenas tienen blindaje y sólo poseen unos escudos rudimentarios. No obstante, como la mayoría de las naves fabricadas por la CIC, son muy personalizables y pueden equiparse fácilmente con sistemas de armamento, planchas de blindaje y generadores de escudo más potentes.

Tipo/modelo de vehículo: Transporte (Acción VI).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 3, auxiliar de clase 20.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 20 tripulantes.
Capacidad de impedimento: 10.000.
Pasajeros: 5.
Autonomía: 3 meses.
Precio/rareza: 200.000 créditos (5).
Ensamblajes: 4.
Armas: Ninguna.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
5	2	-3	2 / 1 / 1 / 1	2	40	20

CARGUERO LIGERO ILH-KK CLASE CIUDADELA

Manufacturado por Koensayr, una corporación más conocida por sus cazas estelares y componentes de astronaves que por sus cargueros, el clase Ciudadela es un transporte de carga pequeño y relativamente veloz construido para competir con los cargueros ligeros modelo YT e YV de la CIC. Estas naves, famosas por su fiabilidad y dureza, tienen un fuselaje ancho y plano que recuerda a las lanzaderas clase Lambda de la Armada Imperial, con dos estabilizadores verticales alargados en popa y un tercero en el medio, más corto y grueso, donde se encuentran el transpondedor y los sistemas de comunicación de la nave. La sección frontal del fuselaje contiene el puente de mando y los camarotes de los tres tripulantes, y en la parte posterior hay más camarotes para los pasajeros. Los cargueros de la clase Ciudadela tienen un blindaje grueso para una nave de su tamaño y categoría, y están equipados con escudos de grado militar. Se han granjeado una merecida reputación por su capacidad de encajar un castigo increíble y pese a ello descargar sanos y salvos tanto al pasaje como el cargamento.

Aunque en teoría los cargueros de la clase Ciudadela son transportes de pasajeros, están extraordinariamente bien armados para desempeñar esta labor. Gracias a su armamento pesado, su potente reactor KM-440.a1 y unas amarras externas en crujía que pueden utilizarse para remolcar dos cazas estelares, muchos de estos cargueros han sido rehabilitados como naves de combate. La mayoría de estos Ciudadelas reconvertidos han acabado en manos de filibusteros y contrabandistas.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
4	3	-1	2 / - / - / 1	4	30	16

Tipo/modelo de vehículo: Carguero (Ciudadela).
Fabricante: Koensayr.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2, auxiliar de clase 15.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto y 1 ingeniero.
Capacidad de impedimento: 95.
Pasajeros: 14.
Autonomía: 6 meses.
Precio/rareza: 200.000 créditos (6).
Ensamblajes: 4.
Armas: Cañones láser medios montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 6; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1), dos cañones de iones ligeros dobles montados en torretas a babor y estribor (sectores de tiro de proa; daño 5; crítico 4; alcance a bocajarro; Enlazada 1, Iónica), lanzamisiles de impacto montado en el morro (sector de tiro de proa; daño 6; crítico 3; corto alcance; Brecha 4, Disparo lento 1, Explosión 4, Guiada 3, Munición limitada 6), proyector de campo de tracción medio en el morro (sector de tiro de proa; daño –; crítico –; corto alcance; Tracción 4).

TRANSPORTE MEDIANO GR-75

Barato y fiable, el transporte mediano clase GR-75 de Astilleros Gallofree es uno de los cargueros más comunes en las rutas espaciales. Utilizado en toda la galaxia por militares y empresas comerciales como remolque y transporte para distancias largas, el GR-75 posee un fuselaje de diseño único que consiste en un bastidor central o quilla en cuyo interior se encuentra el núcleo del reactor de la nave, y al que se acopla un extenso conjunto de plataformas de carga automatizadas que pueden ajustarse con facilidad para transportar contenedores de todas las formas y tamaños. Los contenedores (o habitáculos de pasajeros) se aseguran mediante potentes pantallas magnéticas que los protegen de los peligros del espacio profundo, y todo el armazón está cubierto por un revestimiento de duracero reforzado que contiene los motores de la nave. Dado que la mayor parte del transporte se reserva para la carga, los siete tripulantes que lo manejan deben alojarse en un estrecho módulo de mando que se extiende a lo largo del bastidor central.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
5	3	-3	1 / 1 / 1 / 1	3	20	18

Tipo/modelo de vehículo: Transporte (GR-75).
Fabricante: Astilleros Gallofree.
Hiperimpulsor: Principal de clase 4, auxiliar de clase 15.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto, 1 ingeniero, 1 sobrecargo y 3 tripulantes/marinos.
Capacidad de impedimento: 1.000.
Pasajeros: (100 o más con habitáculos).
Autonomía: 6 meses.
Precio/rareza: 180.000 créditos (4).
Ensamblajes: 2.
Armas: Ninguna.

YATE ESPACIAL LUJO 3000 DE SOROSUUB

El popular yate espacial de la Corporación SoroSuub es el último grito en transporte de lujo de personalidades importantes. Cada uno de estos navíos está hecho a medida desde la quilla hasta las necesidades específicas del propietario. Toda decisión respecto a su diseño, desde el modelo de hiperimpulsor hasta las maderas exóticas y metales preciosos utilizados en los acabados de los aposentos privados, se dejan en manos del propietario y de los diseñadores expertos de SoroSuub. De este modo la nave puede equiparse para un sinfín de usos diferentes, desde el traslado de funcionarios del gobierno destacados hasta despachos móviles de influyentes ejecutivos comerciales o naves de recreo para la celebración de extravagantes fiestas.

Aunque cada yate es único, con prestaciones y comodidades tan variadas como los gustos de sus posibles propietarios, todos tienen algunos elementos en común. El casco de la nave es estrecho y alargado, con el puente de mando a proa para disfrutar de una vista completa del espacio circundante a través de sus portillas panorámicas. Los pasajeros viajan en camarotes de lujo situados en la zona posterior del puente de mando, y disponen de un gran comedor, una suite de lujo, un centro de ocio, una cubierta de observación y varios camarotes más pequeños pero muy bien equipados. Tanto los motores sublumínicos como el hiperimpulsor van instalados dentro de estructuras carenadas externas localizadas en la popa del navío.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
4	3	0	1 - - 1	1	30	12

Tipo/modelo de vehículo: Yate (Lujo 3000).
Fabricante: Corporación SoroSuub.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2, auxiliar de clase 14.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto y 1 copiloto/ingeniero.
Capacidad de impedimento: 100.
Pasajeros: 10.
Autonomía: 1 mes.
Precio/rareza: 120.000 créditos (6).
Ensamblajes: 4.
Armas: Ninguna.

TRANSPORTE MEDIANO AMO DEL ESPACIO

El transporte mediano Amo del Espacio es la versión de Astilleros de Impulsores Kuat del modelo GR-75 manufacturado por Astilleros Gallofree. Es ligeramente más pequeño pero sigue un diseño conceptual similar, construido en torno a un bastidor central con numerosos puntos de acoplamiento para contenedores modulares de carga. Un motor de formas bulbosas le proporciona una propulsión mediocre, y un puente de mando similar a un platillo conforma la proa de la nave.

El Amo del Espacio es más lento y desgarbado que el GR-75, además de tener menor capacidad de carga. No obstante, posee ciertas ventajas sobre su competidor, como instalaciones más espaciosas para sus ocho tripulantes y afustes de armas integrados con cañones láser defensivos. Estas humildes naves viajan por toda la galaxia transportando cargamentos de aquí para allá.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
5	2	-4	1 1 1 1	2	25	25

Tipo/modelo de vehículo: Transporte (Amo del Espacio).
Fabricante: Astilleros de Impulsores Kuat.
Hiperimpulsor: Principal de clase 4, auxiliar de clase 15.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 1 capitán, 1 piloto, 1 copiloto, 2 ingenieros, 1 sobrecargo y 3 marinos/tripulantes.
Capacidad de impedimento: 800.
Pasajeros: 0.
Autonomía: 3 meses.
Precio/rareza: 150.000 créditos (4).
Ensamblajes: 2.
Armas: Una torreta dorsal y otra ventral, ambas con un cañón láser ligero doble (todos los sectores de tiro; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1).

YATE DE RECREO VIENTO ESTELAR

El yate de recreo de clase Viento Estelar fue el primer intento de Astilleros de Impulsores Kuat por hacerle la competencia a la serie YT de la Corporación de Ingeniería Corelliana. Sin embargo, antes de que el proyecto viese la luz, AIK cambió de opinión y lo reconvirtió en yate de recreo.





El Viento Estelar ha tenido un éxito moderado en el mercado, aunque su rediseño conserva muchos aspectos de su origen como carguero ligero. La nave tiene forma de tridente, con dos secciones amplias a ambos lados del fuselaje principal. En una de estas secciones laterales se encuentran los alojamientos de la tripulación, y en la otra hay una bodega de carga de tamaño decente. El bastidor central contiene el puente de mando, los camarotes de los huéspedes, un salón de gala, una sala de estar, la cocina, una sala de conferencias, un holoteatro y hasta una mesa de relax de gravedad cero. En conjunto, la nave posee un catálogo exhaustivo de lujos y un espacio considerable para la carga.

Sin embargo, el principal defecto del Viento Estelar es su precio: cuesta tanto como un carguero ligero y un yate de lujo combinados. Ésta es la razón por la que no se ha vendido tanto como se desearía, aunque algunos señores del crimen y contrabandistas ricos han adoptado este modelo de nave como cuartel general personal.



Tipo/modelo de vehículo: Carguero (Viento Estelar).
Fabricante: Astilleros de Impulsores Kuat.
Hiperimpulsor: Principal de clase 1, auxiliar de clase 15.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto, 1 ingeniero y 2 artilleros.
Capacidad de impedimento: 85.
Pasajeros: 10.
Autonomía: 4 meses.
Precio/rareza: 210.000 créditos (6).
Ensamblajes: 2.
Armas: Una torreta dorsal y otra ventral, ambas con un cañón láser medio (todos los sectores de tiro; daño 6; crítico 3; alcance a bocajarro).

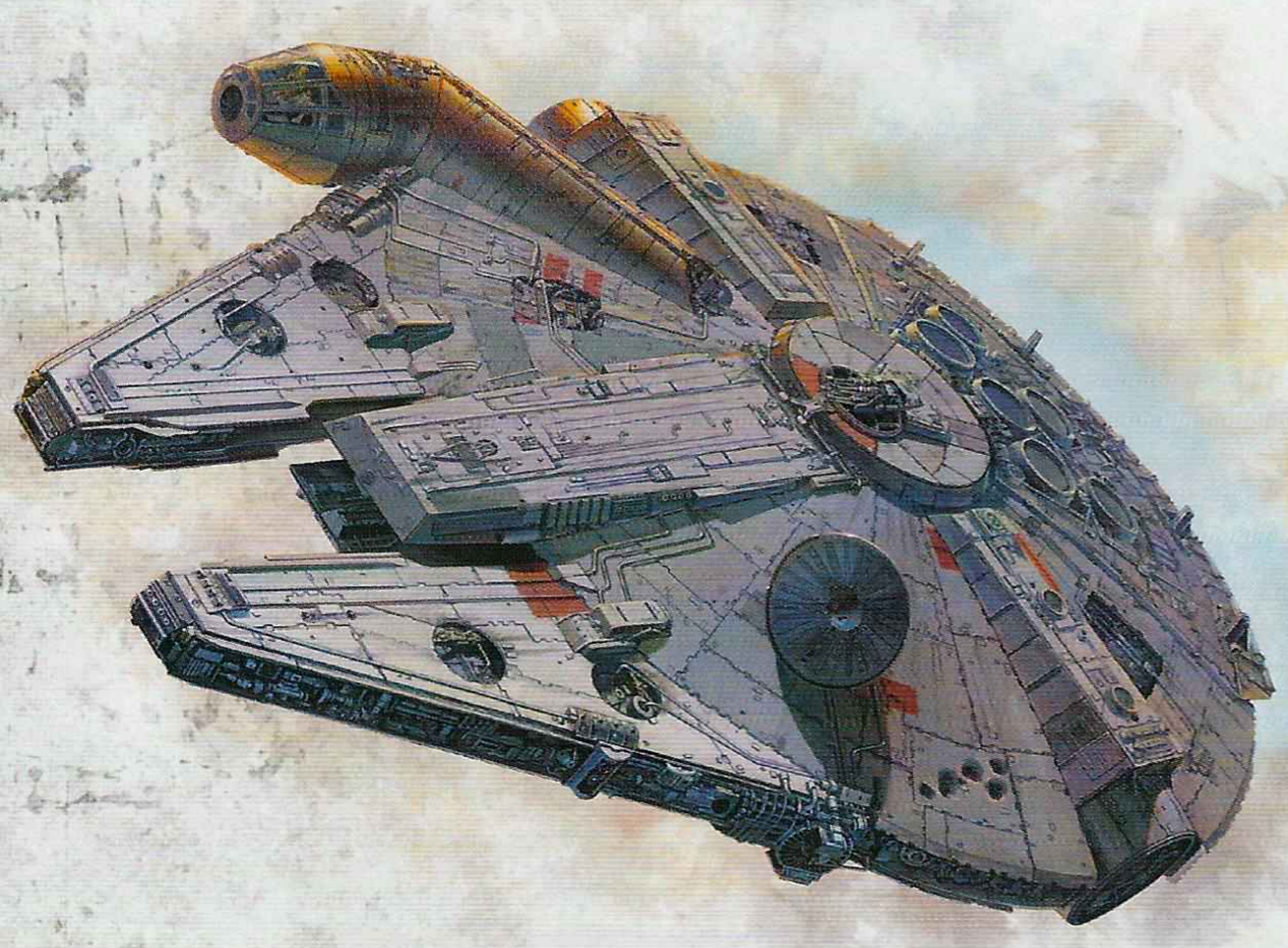
CARGUERO MEDIANO CLASE TROTAMUNDOS

El carguero clase Trotamundos de Ingeniería de Sistemas Kuat es un recién llegado al mercado de los transportes medios. Diseñado para acoplarse a contenedores modulares de carga construidos específicamente para la nave, el Trotamundos debía revolucionar los transportes galácticos; pero lo cierto es que tuvo un proceso de desarrollo plagado de altibajos. Para cuando los primeros Trotamundos salieron de fábrica para sus vuelos de prueba, el proyecto había excedido con creces su presupuesto y su plazo de finalización. Tan sólo se construyó uno de los diversos tipos de contenedores de carga exclusivos de estos cargueros, el que transportaba mercancía a granel. Esto, combinado con el hecho de que los contenedores del Trotamundos están hechos a medida y que la nave es incapaz de acarrear contenedores convencionales, limitó considerablemente su utilidad. Pese a que nunca llegó a revolucionar el sector del transporte, sí logró abrirse un hueco en los conglomerados mercantiles más prósperos de las zonas más desarrolladas de la galaxia que pueden permitirse la producción de contenedores hechos a medida.

La propia nave tiene un diseño extraño y poco práctico; el contenedor modular cuelga de un armazón que se extiende por el lado de babor del casco. La estructura del Trotamundos está levemente desequilibrada, y para sacarle el máximo partido se requiere un piloto hábil y comedido a los mandos.



Tipo/modelo de vehículo: Carguero (Trotamundos).
Fabricante: Ingeniería de Sistemas Kuat.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2, auxiliar de clase 14.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto, 1 ingeniero, 1 sobrecargo y 6 tripulantes.
Capacidad de impedimento: 850.
Pasajeros: 6.
Autonomía: 3 meses.
Precio/rareza: 120.000 créditos (5).
Ensamblajes: 5.
Armas: Cañones láser cuádruples dorsales (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 3, Precisa).



CARGUERO LIGERO YT-1300

El YT-1300 de la Corporación de Ingeniería Corelliana es con toda probabilidad el carguero ligero más común de todos los que están actualmente en servicio; no en vano es el epítome del concepto de nave de carga. Veloz, duradero y sumamente adaptable, el YT-1300 consta de una sección central alrededor de la cual se disponen una serie de compartimentos modulares que le dan a la nave su característica forma de disco. Dos mandíbulas de atraque y estiba se extienden desde la proa, y la inconfundible cabina lateral, marca de fábrica de la CIC, se encuentra situada en el lado de estribor. En el centro del disco, tanto en la parte dorsal como en la ventral, hay sendos afustes de armamento.

Recién salido de la cadena de montaje (configuración que no suele durar, tratándose de una nave tan versátil y fácilmente modificable), el YT-1300 está relativamente bien armado y equipado con un pequeño pero potente generador de escudos. Tan sólo lleva un arma, un cañón láser medio en la cureña dorsal, pero la nave dispone de varios afustes de serie para instalar armas adicionales. De los cientos de miles de unidades de esta popular nave que se encuentran actualmente en servicio activo, es muy posible que no haya dos iguales, y ninguna conservará la configuración de fábrica.

Debido al ingente número de cargueros existentes y a las décadas que llevan en funcionamiento, el YT-1300 es una imagen muy común entre los filibusteros, contrabandistas y piratas del Borde Exterior. De hecho, muchos de estos hombres y mujeres fogueados cuentan este modelo como el primero o el mejor de todos los que han tenido jamás, y normalmente ambas cosas.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF. PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
4	3	-1	1 - - 1	3	22	15

Tipo/modelo de vehículo: Carguero (YT-1300).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2, auxiliar de clase 12.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto y 1 copiloto/ingeniero.
Capacidad de impedimento: 165.
Pasajeros: 6.
Autonomía: 2 meses.
Precio/rareza: 100.000 créditos (4).
Ensamblajes: 6.
Armas: Una torreta dorsal y otra ventral, ambas con un cañón láser medio (todos los sectores de tiro; daño 6; crítico 3; alcance a bocajarro).

CARGUERO LIGERO YT-2400

Los cargueros ligeros YT-2400 de la Corporación de Ingeniería Corelliana son una mejora de la anticuada pero fiable clase YT-1300. Partiendo de las lecciones aprendidas a lo largo de las décadas desde el lanzamiento inicial de los YT-1300, los ingenieros de la CIC equiparon el YT-2400 con toda la potencia y los sistemas de vuelo y estiba más sofisticados que pudieron instalarle. El YT-2400 tiene un fuselaje discoidal formado por un núcleo central circular y varios módulos de carga y pasajeros a su alrededor. Como en todos los cargueros de las series YT, la cabina sobresale por el lado de estribor unida al fuselaje principal mediante

un par de arbotantes reforzados. La sección de la cabina tiene su propia escotilla de acceso y una cápsula de salvamento para la tripulación. Con todo, este modelo es ligeramente más pequeño que el YT-1300, por lo que aprovecha mejor el espacio disponible. La proa de la nave y el arbotante frontal de la cabina contienen la bodega de carga principal y los alojamientos de la tripulación. Frente a la cabina se halla la cocina y un cuarto de aseo, y en la parte posterior del núcleo central hay varios camarotes privados, la sección de ingeniería y la cápsula de salvamento de los pasajeros.

Aunque se fabricó oficialmente como carguero civil para usos empresariales legítimos, la campaña publicitaria y los departamentos de producción de la Corporación de Ingeniería Corelliana son plenamente conscientes de que la mayoría de sus clientes operan al margen de la ley. La nave se vende con la etiqueta de "blindaje doble", que en esencia es un eufemismo comercial para referirse al blindaje de categoría militar. Los YT-2400 también poseen generadores de escudos pesados, espacio para reactores y motores de iones de mayor tamaño y varios afustes de armas especializados que salen vacíos de la cadena de montaje.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
4	3	0	1 - - 1	4	25	18

Tipo/modelo de vehículo: Carguero (YT-2400).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2, auxiliar de clase 12.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto y 1 copiloto/ingeniero.
Capacidad de impedimento: 140.
Pasajeros: 6.
Autonomía: 2 meses.
Precio/rareza: 130.000 créditos (5).
Ensamblajes: 5.
Armas: Una torreta dorsal y otra ventral, ambas con cañones láser medios dobles (todos los sectores de tiro; daño 6; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1).

TRANSPORTE ARTILLADO GALEÓN ESTELAR

Utilizado principalmente por el Cuerpo de Logística de la Armada Imperial como transporte de cargas pesadas para trayectos largos, el Galeón Estelar es otra nave resistente y bien consolidada manufacturada por Astilleros de Impulsores Kuat. Se trata de un navío inmenso, giboso y pesadamente lento, del tamaño de una fragata y con una capacidad de carga de 100.000 toneladas métricas en sus cavernosas bodegas modulares. El transporte es todo lo utilitario que puede ser una nave. En la zona frontal se encuentran el puente, las dependencias de la tripulación y los principales sistemas. El resto de la nave es espacio de carga. A popa del puente de mando hay una descomunal bodega de



carga con múltiples cubiertas equipada con numerosos mamparos deslizantes, plataformas extensibles, sofisticados mecanismos de prevención de abordajes y un sistema de estiba de tecnología punta. De hecho, las dos secciones del fuselaje pueden separarse si la nave corre peligro de perder la carga. Tanto el puente de mando como la bodega de carga tienen capacidad para vuelo hiperespacial. La sección frontal dispone de un hiperimpulsor y una computadora de navegación convencionales, mientras que la sección de carga utiliza un sistema automatizado de cápsulas de salvamento que efectúa el salto al hiperespacio en cuanto se desprende del fuselaje principal, evitando así que caiga en manos de piratas.

Debido a su tamaño, solidez y armamento pesado, el Imperio utiliza Galeones Estelares para transportar cargamentos valiosos sin tener que recurrir a naves de escolta.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
6	1	-2	2 2 2 2	5	85	18

Tipo/modelo de vehículo: Transporte (Galeón Estelar).
Fabricante: Astilleros de Impulsores Kuat.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2, auxiliar de clase 15.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 150 oficiales y tripulantes.
Capacidad de impedimento: 10.000 o más, dependiendo de su configuración.
Pasajeros: 300.
Autonomía: 6 meses.
Precio/rareza: 1.500.000 créditos (R, 7).
Ensamblajes: 2.
Armas: Cinco turboláseres medios retráctiles en babor y otros cinco en estribor (sector de tiro de babor o estribor; daño 9; crítico 3; largo alcance; Brecha 4, Disparo lento 1), lanzamisiles de impacto montado en el morro (sector de tiro de proa; daño 6; crítico 3; corto alcance; Brecha 4, Disparo lento 1, Explosión 4, Guiada 3).



NAVES DE LÍNEA

Dentro de esta categoría general se incluyen las gigantescas naves militares que poseen una potencia de fuego formidable. Las naves de línea suelen estar equipadas con los escudos más resistentes y los sistemas de armamento naval más potentes de la galaxia. Con tripulaciones de cientos o incluso miles de individuos, estos mastodontes estelares suelen albergar escuadrones enteros de cazas e incluso naves de línea de menor tamaño en sus cavernosos hangares.

CORBETA CR90

La veloz y fiable corbeta clase CR90 de la Corporación de Ingeniería Corelliana es una nave de línea ligera muy versátil, capaz de desempeñar múltiples funciones tanto en organizaciones civiles como en cuerpos militares. Alargada y estilizada, la CR90 posee un perfil característico de cintura de avispa con una sección central estrecha flanqueada por una enorme batería de once motores de turbinas iónicas Girodyne en popa y un amplio sector de proa con forma de cabeza de martillo en cuyo interior se encuentra el puente de mando y las dependencias de la tripulación. Las CR90 son extraordinariamente veloces y ágiles para su tamaño, y pueden habilitarse como transportes de tropas, cargueros, naves transespaciales de pasajeros, naves consulares o incluso navíos de escolta fuertemente armados.

Las corbetas suelen estar equipadas con un par de turboláseres dobles T&B montados en torretas, una en la parte dorsal y otra en la ventral, como armamento principal. Además de estos también disponen de cuatro turboláseres ligeros, dos a cada lado, montados sobre torretas dorsales en la sección central del fuselaje. Esto las hace ideales para atravesar bloqueos y también como naves de escolta pesadas para ejércitos con presupuestos limitados.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
5	3	-1	2 / 1 / 1 / 2	5	50	25

Tipo/modelo de vehículo: Corbeta (CR90).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2 (no tiene auxiliar).
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Largo.

Tripulación: 30–165, dependiendo de su configuración.
Capacidad de impedimento: Hasta 2.500, dependiendo de su configuración.
Pasajeros: Hasta 600, dependiendo de su configuración.
Autonomía: 1 año.
Precio/rareza: 1.200.000 créditos (5).
Ensamblajes: 4.
Armas: Baterías de turboláseres medios dobles montados sobre torretas, una dorsal y otra ventral (todos los sectores de tiro; daño 10; crítico 3; largo alcance; Brecha 3, Disparo lento 1, Enlazada 1), dos torretas de babor y otras dos de estribor, ambas con turboláseres ligeros (sector de tiro de babor o de estribor; daño 9; crítico 3; alcance medio; Brecha 2, Disparo lento 1).

NAVE ARTILLERA DP20

Coloquialmente conocida como la "artillera corelliana", la DP20 está diseñada en su totalidad como nave militar con un solo propósito. Fabricada por la CIC para las flotas de la República Galáctica, las DP20 se desplegaron como respuesta a la creciente amenaza de droides renegados y bandas piratas que disponían de cazas estelares de segunda mano. Están formadas por tres secciones de fuselaje dispuestas a lo largo de un único corredor reforzado de múltiples cubiertas, y se propulsan mediante un gigantesco generador de ionización que les proporciona una velocidad considerable.

Erizadas de turboláseres, torretas láser cuádruples y lanzamisiles de impacto, estas naves existen por y para la destrucción de cazas estelares. Van fuertemente armadas y escudadas para protegerse de posibles oleadas de cazas, y están equipadas con potentes computadoras de selección de objetivo con las que sus armas pueden seguir y derribar naves pequeñas, ágiles y veloces. Por todo ello, la artillera corelliana es una consumada nave anticaza y antinaves de línea. Sin embargo, a pesar de su utilidad hay muy pocas de estas naves al servicio activo de la moderna Armada Imperial.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
5	4	-1	2 / 2 / 2 / 1	5	55	30



CAPACIDAD DE LAS NAVES DE LÍNEA

Las naves de línea y los cargueros más grandes tienen un tamaño desmesurado, y en consecuencia poseen una tremenda capacidad para transportar cargamento. Debido a ello, las capacidades de impedimento indicadas en sus descripciones equivalen al espacio mínimo disponible para almacenar suministros y recursos. La mayoría de estas naves podrían transportar mucho más en caso de necesidad.



Tipo/modelo de vehículo: Fragata (DP20).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2, auxiliar de clase 16.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Largo.
Tripulación: 91 oficiales y tripulantes.
Capacidad de impedimento: 300.
Pasajeros: 0.
Autonomía: 8 meses.
Precio/rareza: 3.200.000 créditos (6).
Ensamblajes: 1.
Armas: Ocho baterías de turboláseres ligeros dobles montados sobre torretas (todos los sectores de tiro; daño 9; crítico 3; alcance medio; Brecha 4, Disparo lento 1, Enlazada 1), seis torretas retráctiles con cañones láser cuádruples (todos los sectores de tiro; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 3, Precisa), dos lanzamisiles de impacto en babor y otros dos en estribor (sector de tiro de babor o de estribor; daño 6; crítico 3; corto alcance; Brecha 4, Explosión 4, Guiada 3.)

CORBETA DE ASALTO CLASE MERODEADOR

La fiable corbeta clase Merodeador es una nave antigua de probada eficacia que lleva al servicio de numerosas armadas de la galaxia desde los tiempos de la Antigua República. Diseñada y fabricada por Tecnologías Sienar, la Merodeador fue ideada como una nave flexible y veloz para tareas de patrulla y escolta. Aunque en un principio iba dirigida a la Armada de la República, su diseño fue rechazado y SRS no supo qué hacer con él. Con el tiempo los derechos de producción de la corbeta se vendieron a la Autoridad del Sector Corporativo, donde halló un nicho en el servicio de marina y en numerosas agencias gubernamentales y policiales de los planetas del Borde Exterior.

Actualmente la venerable corbeta Merodeador aún continúa al servicio de numerosas organizaciones gubernamentales, paramilitares y piratas del Borde Exterior. Son naves alargadas y gráciles, con una sección de proa acorazada en forma de cuña y alas anchas curvadas en delta que parten de la sección de popa, justo encima de los propulsores. Gracias a su favorable índice de potencia con arreglo a su peso, las Merodeador son relativamente veloces y ágiles para su tamaño. Con su excelente manejo, la capacidad ofensiva que le confieren sus turboláseres ligeros y proyectores de campo de tracción, y la posibilidad de albergar un escuadrón de cazas estelares en su interior, estas corbetas pueden defenderse perfectamente de casi todas las naves de combate de su clase.



Tipo/modelo de vehículo: Corbeta (Merodeador).
Fabricante: Sistemas Republicanos Sienar.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2 (no tiene auxiliar).
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 177 oficiales, pilotos y tripulantes.
Naves de complemento: 12 cazas y 2 lanzaderas.
Capacidad de impedimento: 175.
Pasajeros: 80 soldados.
Autonomía: 3 meses.
Precio/rareza: 3.000.000 créditos (R, 5).
Ensamblajes: 1.
Armas: Cuatro turboláseres dobles ligeros en el morro y otros cuatro en torretas (sector de tiro de proa o todos; daño 9; crítico 3; alcance medio; Brecha 2, Disparo lento 1, Enlazada 1), tres proyectores de campo de tracción ligero en el morro (sector de tiro de proa; daño –; crítico –; alcance a bocajarro; Tracción 2).

FRAGATA DE ESCOLTA EF76 NEBULON-B

Las fragatas Nebulon-B de Astilleros de Impulsores Kuat fueron designadas como naves de escolta por la Armada Imperial, y se les encomendaban tareas de protección de convoyes, exploración y vigilancia. Alargadas y de aspecto engañosamente frágil, estas naves poseen una sección frontal con múltiples cubiertas conectada a una voluminosa sección de ingeniería en popa a través de un delgado armazón central, y disponen de una cantidad asombrosa de armas para su tamaño, incluidos una docena de turboláseres, numerosos cañones láser ligeros e incluso un trío de proyectores de campos de tracción. Además de estas armas de energía, las fragatas empleadas por la Armada Imperial transportan dos escuadrones de ataque formados por doce cazas TIE cada uno. Todo ello, sumado al grueso blindaje y a los potentes escudos, convierte a las fragatas Nebulon-B en enemigos formidables.



SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF. PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE
6	3	-1	2 / 2 / 2 / 2	6

UMBRAL DC	UMBRAL TS
71	40

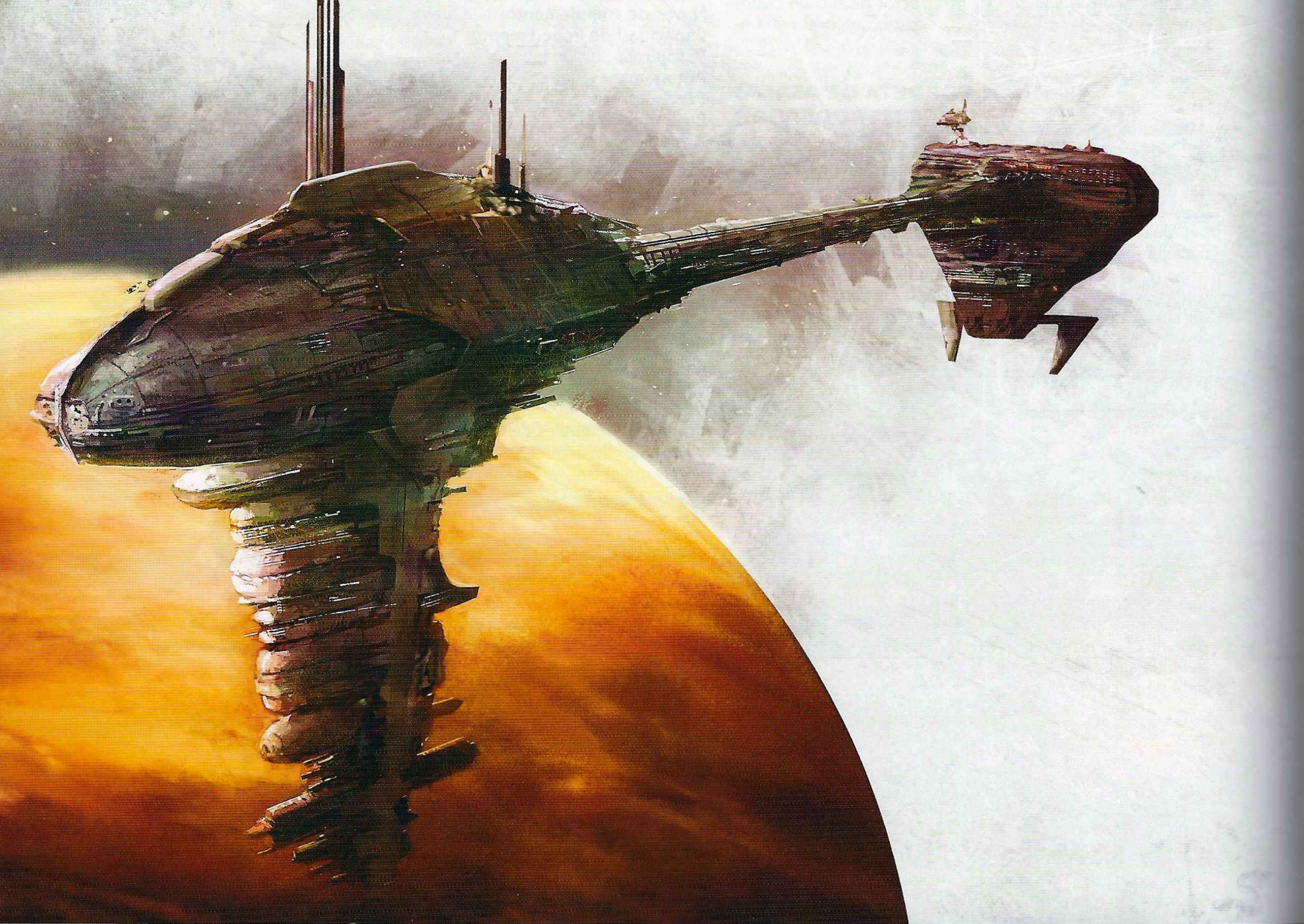
Tipo/modelo de vehículo: Fragata (Nebulon-B).
Fabricante: Astilleros de Impulsores Kuat.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2, auxiliar de clase 12.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Largo.
Tripulación: 920 oficiales, pilotos y tripulantes.
Naves de complemento: 24 cazas.
Capacidad de impedimento: 4.000, dependiendo de su configuración.
Pasajeros: 75 soldados.
Autonomía: 2 años.
Precio/rareza: 8.500.000 créditos (R, 7).
Ensamblajes: 2.
Armas: Seis torretas retráctiles en babor y otras seis en estribor, cada una con un turboláser medio (sectores de tiro de proa, popa y babor *o bien* proa, popa y estribor; daño 10; crítico 3; largo alcance; Brecha 3, Disparo lento 1), tres torretas retráctiles con cañones láser ligeros en babor, otras tres en estribor, otras tres en proa y otras tres en popa (sector de tiro de babor *o bien* de estribor *o bien* de proa *o bien* de popa; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro), tres proyectores de campo de tracción fuerte en el morro (sector de tiro de proa; daño –; crítico –; alcance medio; Tracción 6).

DEFENSA CONTRA CAZAS ESTELARES

Las naves de línea suelen estar provistas de turboláseres y cañones de iones pesados para combatir otras naves de tamaño similar. Son las únicas astronaves lo bastante grandes para equiparse con esta clase de armamento pesado. Sin embargo, esto hace que sean vulnerables a los diminutos y ágiles cazas estelares. Los turboláseres y los cañones de iones tienen una baja cadencia de fuego y no pueden pivotar lo bastante rápido para seguir a objetivos tan veloces de manera eficaz; además, al tener superficies mayores, sus armas deben cubrir sectores de tiro más amplios.

Por esta razón, en algunas naves de línea se instalan armas anticaza como cañones bláster y láser. Esto entraña un riesgo que debe calcularse con cuidado: estos sistemas anticaza consumen una energía y ocupan un espacio que podrían destinarse a armas más potentes. No obstante, algunos diseñadores consideran que el sacrificio merece la pena, sobre todo a la hora de construir naves de "escolta" de tamaño medio.

Cuando disparan cañones bláster automáticos, cañones bláster, cañones láser y cañones láser cuádruples, las naves de línea (¡y sólo las naves de línea!) utilizan su Silueta como si fuera 1 punto más baja.



MODIFICACIONES DE VEHÍCULOS Y ASTRONAVES

Para esos individuos peculiares que se ganan la vida en las rutas espaciales, su astronave no es sólo un medio de transporte; también es un activo de su empresa e incluso su hogar. Como vive a bordo de sus naves y conoce al dedillo todos sus atributos, tanto los positivos como los negativos, es bastante habitual que la tripulación realice sus propias modificaciones para adecuarla a sus necesidades. Trasteando con los sistemas que vienen de serie o adquiriendo piezas nuevas y kits de conversión, una tripulación hábil y entregada puede mejorar el rendimiento y las prestaciones generales de su nave por encima de las especificaciones del diseño original. Motores sublumínicos más potentes, hiperimpulsores más rápidos, sensores más precisos y otras modificaciones menos evidentes son comunes entre los viajeros espaciales, corredores y chapuceros empedernidos que operan en el Borde Exterior.

ACCESORIOS

A continuación se ofrece una pequeña selección de los accesorios más comunes vistos en naves modificadas en los territorios del Borde Exterior. Los hay de todo tipo, desde amarras magnéticas y motores más grandes hasta compartimentos ocultos y blindajes más resistentes. Esta lista no es en modo alguno exhaustiva (sería imposible dado el limitado espacio de este manual), sino que constituye una muestra representativa de las posibilidades existentes a la hora de personalizar una nave espacial. Se anima al DJ a que diseñe sus propios accesorios para adaptarlos a los gustos de los jugadores y a las necesidades de cada campaña. En futuros suplementos se incluirán opciones adicionales para instalar más accesorios en las naves.

BLINDAJE MEJORADO DE CARBONO Y DURACERO

Estas placas de blindaje producidas por numerosos fabricantes de astronaves están hechas de un complejo entramado de nanotubos de carbono tejidos con hebras de duracero. Se fusionan al casco a nivel molecular y proporcionan protección adicional en detrimento de la maniobrabilidad. Esta modificación puede instalarse en todas las astronaves y vehículos.

Modelos de ejemplo: Planchas blindadas de ferromagnesio, láminas de cerámica ablativa.
Modificadores básicos: Añade 1 al Blindaje del vehículo y reduce su Manejo en 1.
Opciones de modificación: Ninguna.
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: 2.000 créditos por cada punto de Silueta del vehículo.

CIRCUITOS DE CONTROL HIDRÁULICO

Los circuitos de control hidráulico suponen un retroceso a una era anterior en la construcción de naves. En vez de utilizar el material conductivo tradicional comprimido hasta formar paneles aglomerados capaces de transferir energía electromagnética, los circuitos de control hidráulico emplean innumerables tubitos de transpariacero casi microscópicos rellenos de un metal líquido sumamente conductivo de composición similar al mercurio. Mantenido a presión y regulado por una serie de válvulas, este metal controla el flujo energético. Voluminosos, anticuados y difíciles de manipular, estos circuitos ofrecen una resistencia increíble a los efectos de las armas de iones, hecho que no ha pasado desapercibido a los viajeros espaciales. Esta modificación se puede instalar en todas las astronaves que no sean cazas estelares.

Modelos de ejemplo: Circuitos de control hidráulico de la Corporación de Ingeniería Corelliana, circuitos reforzados de Santhe/Sienar, circuitos con revestimiento aislante de Fabritech.
Modificadores básicos: Las naves equipadas con estos accesorios sufren la mitad del daño causado por armas que posean la propiedad Iónica (después de haber sido reducido por la Protección). Cuando se instala este accesorio, tanto el Manejo como el umbral de Tensión de sistemas de la nave se reducen en 1 punto.
Opciones de modificación: 1 modificación para que sea el defensor y no el atacante quien elija el componente alcanzado por un arma Iónica, 1 modificación para aumentar en 1 el umbral de Tensión de sistemas de la nave.
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: 1.000 créditos.

COMPARTIMENTOS PARA CONTRABANDO

Esta modificación consiste en la instalación de compartimentos secretos en una nave, normalmente un carguero o transporte, para guardar material de contrabando. Se usa para ocultar mercancía (y a veces personas) de ojos curiosos, ya que son increíblemente difíciles de descubrir. Los sitios más habituales para la instalación de estos compartimentos son debajo de las rejillas del suelo de una cubierta, detrás de alguna maquinaria pesada o en uno de los miles de recovecos y escondrijos que hay en toda nave. Esta modificación puede instalarse en cualquier astronave o vehículo que tenga una capacidad de impedimento mínima de 25.

Modelos de ejemplo: Ninguno.
Modificadores básicos: Se pueden almacenar hasta 25 puntos de impedimento en cada compartimento. Esta carga adicional se cuenta de cara al límite de impedimento que

ASTRONAVES, VEHÍCULOS Y MODIFICACIONES

Como ocurre con el equipo personal, las astronaves y vehículos pueden mejorar su rendimiento con la instalación de modificaciones. Para ello se siguen las mismas reglas descritas en el **Capítulo V: Equipo**. La única diferencia radica en que la instalación de cada modificación cuesta 10 veces más en el caso de astronaves y vehículos, debido a su tamaño y complejidad superiores.



puede cargar el vehículo. Añade +2 a la dificultad de las tiradas realizadas para buscar compartimentos ocultos en el vehículo.
Opciones de modificación: 2 modificaciones de capacidad adicional de almacenamiento (25 puntos de impedimento cada una).
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 1.200 créditos.

GENERADOR DE ESCUDOS REFORZADOS

Una buena defensa es crucial para mantener una astronave operativa en el tumultuoso espacio del Borde Exterior. Los generadores de escudo ÉGIDA de P-K y otros modelos similares mejoran las pantallas de rayos y partículas de la nave para aumentar su resistencia y facilitar su manejo. Aunque la ÉGIDA solamente mejora una zona de defensa cada vez, se puede obtener un rendimiento superior de estas unidades realizando ajustes ulteriores. Esta modificación puede instalarse en cualquier astronave o vehículo.

Modelos de ejemplo: Generador de escudos 721a ÉGIDA de Phoa-Kingsmeyer, generador de escudos Empalizada 880 de AIK, refuerzo de escudos SH-2/a.Z de Sienar.
Modificadores básicos: 1 punto de Defensa adicional en una zona de defensa cualquiera.
Opciones de modificación: 2 modificaciones para añadir 1 punto de Defensa adicional a una zona de defensa cualquiera.
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: 3.800 créditos.

GENERADOR DE HIPERIMPULSO

Los generadores de hiperimpulso mejorados aumentan la velocidad de una nave a través del hiperespacio, permitiéndole completar trayectos en menos tiempo del habitual. Esta modificación puede instalarse en cualquier astronave provista de hiperimpulsor.

Modelos de ejemplo: Generador de hiperimpulso SSP05 de Isu-Sim, sistema hiperimpulsor S/ig-30 de SFS, generador de hiperimpulso Salto Estelar de AIK.
Modificadores básicos: Reduce en 1 la clase del hiperimpulsor (hasta un mínimo de 1).
Opciones de modificación: 2 modificaciones para reducir en 1 la clase del hiperimpulsor (hasta un mínimo de 0,5).
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 6.400 créditos.

HANGAR RECONVERTIDO

Algunas astronaves o vehículos pueden reformarse para transportar otros vehículos más pequeños en bodegas de carga reconvertidas. Esta modificación sólo se puede instalar en naves de Silueta 5 o superior.

Modelos de ejemplo: Ninguno.
Modificadores básicos: El vehículo puede albergar en su interior varios vehículos de menor tamaño (con una Silueta máxima 2 puntos inferior a la suya propia) en un hangar auxiliar reconvertido. La capacidad máxima se calcula sumando la Silueta combinada de todos los vehículos. Los vehículos de Silueta 5 pueden transportar un total equivalente a Silueta 5, los de Silueta 6 tienen cabida para una Silueta total de 20, y los vehículos de Silueta 7 y superior pueden transportar vehículos cuya Silueta combinada no pase de 60. El DJ debe aplicar su propio criterio y el sentido común a la hora de determinar qué vehículos pueden caber o no en este hangar improvisado.
Opciones de modificación: 5 modificaciones para aumentar la Silueta total máxima permitida en 1 punto.
Ensamblajes necesarios: 2.
Precio: 5.000 créditos por cada punto de Silueta del vehículo modificado.

MEJORA DE ARMAMENTO

Esta modificación consiste en el simple acto de instalar más armas (o más pesadas) en una astronave o vehículo. Las posibles combinaciones de sistemas de armamento son prácticamente ilimitadas gracias a la diversidad de armas existentes en la galaxia. Esta modificación puede instalarse en cualquier astronave o vehículo.

Modelos de ejemplo: Tubo lanzatorpedos de protones Flex de Arakyd, cañón iónico pesado SW-6 de ArMek.
Modificadores básicos: En la **Tabla 7–17: Mejora de armamento** se relaciona la lista de armas que pueden instalarse en cada tipo de nave. No se trata de una lista exhaustiva, pero sirve como referente para otras armas menos convencionales.
Opciones de modificación: Ninguna.
Ensamblajes necesarios: 0 si se sustituye uno de los sistemas de armamento de la nave, 1 si se trata de añadir un arma nueva. Los sistemas de armamento que combinan varias armas siempre ocupan 1 Ensamblaje, incluso aunque sustituyan a una de las armas de la nave.
Precio: Varía.

PAQUETE DE CONTRAMEDIDAS ELECTRÓNICAS

Las contramedidas electrónicas como la serie 995 de Fabritech están diseñadas para cegar y ensordecer naves enemigas emitiendo un intenso torrente de interferencias y datos

TABLA 7-16: ACCESORIOS DE VEHÍCULOS

Accesorio	Precio/rareza	Ensamblajes
Blindaje mejorado	2.000 × Silueta/3	2
Circuitos de control hidráulico	1.000/7	2
Compartimentos para contrabando	(R) 1.200/1	1
Contramedidas electrónicas	3.000/6	1
Generador de escudos reforzados	3.800/5	2
Generador de hiperimpulso	6.400/4	1
Hangar reconvertido	5.000 × Silueta/3	2
Mejora de armamento	Varía	Varía (ver descripción)
Sistema avanzado de selección de objetivos	4.000/4	1
Turbina iónica de alto rendimiento	5.300/5	1

basura que nubla los sensores y bloquea todas las comunicaciones a alcance de bocajarro de la nave emisora. Aunque de este modo se consigue que la nave resulte más difícil de ver y de alcanzar, la energía necesaria para activar las contramedidas somete los componentes eléctricos de la nave a una gran tensión. Otros sistemas poseen modos de emisión concentrada que pueden dirigirse contra naves específicas a mayores distancias. Esta modificación puede instalarse en todas las astronaves y vehículos.

Modelos de ejemplo: Paquete de contramedidas electrónicas 995 Nube Tormentosa de Fabritech, bloqueador de sensores de corto alcance Fantasma 4x de Miradyne, emisor de interferencias táctico 220-SIG de AIK.
Modificadores básicos: Bloquea los sensores que operan dentro del alcance indicado, haciendo que la Silueta de la nave o vehículo se considere 1 punto inferior cuando se dispara contra ella. Notifica inmediatamente a todas las naves del sistema estelar (o en un radio de 100 kilómetros, si se halla en un planeta) de la existencia de la nave o vehículo.
Opciones de modificación: 1 modificación para aumentar en 1 la dificultad de los ataques adicionales generados por la propiedad de arma Guiada.
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 3.000 créditos.

SISTEMA AVANZADO DE SELECCIÓN DE OBJETIVOS

El sistema avanzado de selección de objetivos Infalible de Taim & Bak es un buen ejemplo de computadora de adquisición de blancos; emplea un sofisticado programa de imágenes holográficas para presentar al piloto o artillero una vista tridimensional muy detallada de su objetivo. La instalación de este sistema aumenta la precisión de las armas de la nave y permite a los artilleros situar mejor sus disparos, incrementando su eficacia en combate. Esta modificación puede instalarse en todas las astronaves y vehículos.

Modelos de ejemplo: Sistema avanzado de selección de objetivos LR-375a Infalible de Taim & Bak, computadora de selección de blancos KR-770 Tiro Certero de Fabritech, programa de identificación holográfica de blancos 840.z de Koensayr, computadora de selección de objetivos ANx 42.a Fuego Instantáneo de Fabritech.
Modificadores básicos: Incrementa 1 vez la Capacidad de las tiradas de Artillería efectuadas para disparar las armas de la nave.
Opciones de modificación: 1 modificación de incremento adicional, 1 modificación de talento innato (Disparo de precisión), 1 modificación de talento innato (Disparo certero).
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 4.000 créditos.

TURBINA IÓNICA DE ALTO RENDIMIENTO

Las turbinas iónicas de alto rendimiento son potentes motores sublumínicos que incrementan la velocidad directa de una nave a costa de una ligera reducción en su fiabilidad. Esta modificación puede instalarse en cualquier aerodeslizador o astronave.

Modelos de ejemplo: Turbina iónica de alto rendimiento Ter40 de Girodyne, motor de iones SFS-220 de Sistemas de Flota Sienar, estatorreactor iónico R800 de Koensayr.
Modificadores básicos: Añade 1 a la Velocidad de la nave y reduce en 1 su umbral de Tensión de sistemas.
Opciones de modificación: Ninguna.
Ensamblajes necesarios: 1.
Precio: 5.300 créditos.

TABLA 7-17: MEJORA DE ARMAMENTO

Arma	Precio/rareza	Silueta mínima
Campo de tracción ligero	6.000/4	4-10
Campo de tracción medio	8.000/5	5-10
Campo de tracción fuerte	10.000/6	5-10
Cañón bláster automático	3.000/3	2-10
Cañón bláster ligero	4.000/2	2-10
Cañón bláster pesado	5.000/3	3-10
Cañón de iones ligero	5.000/5	3-10
Cañón de iones medio	6.000/6	5-10
Cañón de iones pesado	7.500/7	6-10
Cañones láser cuádruples	8.000/6	4-10
Cañón láser ligero	5.500/4	3-10
Cañón láser medio	7.000/4	3-10
Cañón láser pesado	7.500/5	4-10
Lanzamisiles de impacto	7.500/5	3-10
Lanzatorpedos de protones	(R) 9.000/7	3-10
Turboláser ligero	(R) 12.000/7	5-10
Turboláser medio	(R) 15.000/7	6-10
Turboláser pesado	(R) 20.000/8	6-10
Enlazar dos o más armas del mismo tipo (esto añade al arma la propiedad Enlazada con un valor igual al número de armas adicionales enlazadas)	+ la mitad del coste del arma por cada arma adicional	Según el arma



VIII

LA FUERZA

"La posibilidad de destruir un planeta es algo insignificante comparado con el poder de la Fuerza."

–Darth Vader

El culto a la Fuerza está casi extinguido en la galaxia. El Imperio ha erradicado implacablemente todo rastro de los jedi y de su antigua religión. Sin embargo, todavía hay quien cree en la Fuerza, y algunos incluso son capaces de controlar su poder. Estos individuos saben que la Fuerza aún se extiende a través de todo ser, planeta y sistema estelar de la galaxia. Rodea todas las formas de vida, penetra en ellas y mantiene unida la galaxia.

En su nivel más básico, la Fuerza es equilibrio. En ella habitan la alegría y el pesar, la furia y el amor, el miedo y la esperanza, la luz y las tinieblas. Se habla de un "lado luminoso" y un "lado oscuro" de la Fuerza, elementos que representan sus aspectos positivos y negativos. Sin embargo, estos aspectos no están en conflicto, sino que constituyen facetas de un todo unificado. A pesar de que quienes apelan a la Fuerza para que se manifieste en su ayuda solamente invocan uno de sus aspectos, siguen considerando el conjunto de la Fuerza como su aliada.

Hay muy pocos individuos en la galaxia con la facultad de utilizar la Fuerza. Este insólito don hace que sean admirados y temidos por igual, pues la Fuerza es una aliada poderosa para quienes la tienen consigo: les permite realizar proezas imposibles, proyectarse más allá de sus rudimentarias formas mortales, leer e influir en las mentes ajenas e incluso atisbar la enmarañada urdimbre del futuro.

Los usuarios de la Fuerza no sólo pueden manipularla; también son conscientes de que son manipulados por ella. Guía sus actos y obedece sus órdenes. Por este motivo, el uso que uno da a la Fuerza es muy importante. Aquél que la utiliza para el conocimiento y la defensa en lugar de la agresión y la ambición, que actúa estando en paz consigo mismo y con los demás, descubre que sus acciones se ven potenciadas por el Lado Luminoso. Pero quien recurre a la Fuerza para la aniquilación, dando rienda suelta a todo su odio, su cólera y su miedo, ve sus deseos destructivos reforzados y amplificados por el Lado Oscuro de la Fuerza.

Hay quien dice que el Lado Oscuro de la Fuerza es más fácil de utilizar, más seductor, y que trata constantemente de seducir a los individuos capaces de percibir la Fuerza. Sin embargo, no es más poderoso. Cuando uno está sereno, si se esfuerza por preservar y defender, puede constatar que el poder del Lado Luminoso de la Fuerza es tan intenso como el de su reverso tenebroso.

LOS JEDI Y EL LADO OSCURO

Los jedi han existido en la galaxia desde los primeros días de la Antigua República. Estudiaron la Fuerza y la esgrimieron para proteger la vida y defender la paz. Durante mil generaciones los jedi se erigieron como guardianes de la justicia y el orden en la Antigua República, protegiéndola a ella y a sus habitantes de la crueldad, la iniquidad y la opresión.

Los verdaderos jedi eran dechados de virtud y hacían gala de gran paciencia, coraje y sabiduría. Los miembros de su orden ejercían de mediadores y protectores en la Antigua República, siempre alertas ante cualquier indicio de corrupción y malevolencia. Usaban la Fuerza cuando estaban tranquilos y serenos, en armonía con ellos mismos y con los demás. A cambio, la Fuerza los imbuía de grandes poderes. En comparación con la infinidad de planetas habitados por vida inteligente, nunca ha habido más que un puñado de jedi en la galaxia. Sin embargo, con la Fuerza como aliada, se bastaron para proteger durante milenios la Antigua República.

A pesar de ello, no pudieron hacerlo por siempre. Así como la Fuerza tiene un reverso tenebroso y maligno, también hay individuos dispuestos a seguir el camino rápido y fácil hacia el poder, valiéndose del Lado Oscuro para cumplir sus viles propósitos. Quienes abrazan esta senda de destrucción se han enfrentado a los jedi desde tiempo inmemorial. Responden ante muchos nombres, pero la Antigua República los conocía como sith.

Los sith creían que el auténtico poder de la Fuerza se hallaba en su Lado Oscuro. Afirmaban que su fuerza y determinación les brindaba un poder del que los jedi carecían. Y no siempre estaban solos en su creencia, pues rechazar el Lado Oscuro y permanecer fiel a la luz es una tarea harto dificultosa. Muchos jedi han demostrado ser incapaces o reacios a mantenerse fieles a los preceptos de su orden y resistir la tentación del poder fácil. Estos jedi sucumben al Lado Oscuro y se convierten en agentes del mal. Sólo los más fuertes y resueltos logran volver al Lado Luminoso una vez entregados a las tinieblas.

Dos de estos individuos, un señor oscuro sith y un jedi caído, fueron los responsables de la desaparición de la Antigua República y de la orden jedi. Tras los horrores sufridos en las guerras entre la Antigua República y el Imperio Sith, estos últimos se desvanecieron en el oscurantismo y el mito. La Antigua República vivió una era de paz y prosperidad, y con el tiempo acabó cayendo en la indulgencia y el anquilosamiento. Pero los sith no habían desaparecido, y desde luego no habían olvidado. El señor oscuro Darth Sidious fue amasando poder en secreto, manipulando las estructuras del gobierno galáctico. Al mismo tiempo adoptó una falsa identidad pública como Palpatine, senador de la República procedente de un planeta menor llamado Naboo. Nadie conocía su verdadera identidad, y desde las sombras movió los hilos para provocar una crisis que propició su nombramiento como canciller supremo, el representante electo de la República. Entre tanto, como Darth Sidious, se dedicó a sembrar la semilla de la insurrección entre varios miembros de la República hasta sumir a toda la galaxia en las cruentas Guerras Clon. Al disponer de plenos poderes como líder militar en situaciones de emergencia, Palpatine se hallaba en la posición perfecta para usurpar el control de la República desde dentro. Sin embargo, necesitaba una última pieza para conseguir su objetivo, y la encontró en un jedi joven pero extremadamente poderoso llamado Anakin Skywalker.

La corrupción de Skywalker y su posterior caída al Lado Oscuro fue sin duda uno de los mayores logros de Darth Sidious. Renacido como Darth Vader, señor oscuro de los sith, Skywalker y su maestro se enfrentaron a la orden jedi y la aniquilaron casi por completo. Palpatine aplastó a las fuerzas separatistas y luego envió a los ejércitos de la República contra los jedi. Henchido de triunfo, se autoproclamó Emperador manifestando su deseo de proteger el orden y la estabilidad en la galaxia. Aunque casi todos lo ignoraban, Darth Sidious había conseguido lo que ningún sith había sido capaz de lograr nunca antes: conquistar la Antigua República y destruir a los jedi.

LA FUERZA EN EL IMPERIO

La mayoría de las especies (aunque no todas) tienen algún tipo de vínculo con la Fuerza. No obstante, algunas son más sensibles que otras a esta conexión. Por lo general, la sensibilidad a la Fuerza es un rasgo heredado que los usuarios de este poder universal transmiten de generación en generación, pero también puede manifestarse sin previo aviso. En tiempos de los jedi, los seres sensibles a la Fuerza solían descubrirse a temprana edad y se enviaban al templo jedi para ser instruidos en sus tradiciones. Pero esos tiempos ya han pasado.

Bajo el régimen del Imperio Galáctico, los usuarios de la Fuerza son perseguidos y eliminados, o a veces corrompidos por Darth Vader y el Emperador para atraerlos al Lado Oscuro. Un individuo sensible a la Fuerza debe aprender a utilizarla por su cuenta. A menudo esto entraña un doloroso proceso que requiere una entrega absoluta y aprender a base de errores para alcanzar una mínima comprensión del funcionamiento de la Fuerza. Sin el entrenamiento adecuado, estos individuos han de confiar en su voluntad y su instinto para recorrer los caminos de la Fuerza. Poseen poderes que apenas logran entender, y por ello se arriesgan a caer en el Lado Oscuro sin ni siquiera percatarse de ello. Así, un usuario de la Fuerza debe mantener en secreto su vínculo y confesar sus poderes únicamente a aquellos en quienes pueda confiar.

LOS DADOS DE LA FUERZA

El dado de la Fuerza ⬢ es el séptimo tipo de dado que se utiliza en **Al Filo del Imperio**, un dado blanco de doce caras. Contiene círculos de color blanco que representan el Lado Luminoso de la Fuerza ●, y también círculos negros que representan el Lado Oscuro de la Fuerza ○.

El dado de la Fuerza es único entre los dados especiales de **Al Filo del Imperio**, ya que a diferencia de los demás no genera símbolos que contribuyan al éxito o fracaso de una tirada. Además, los iconos del Lado Luminoso y el Lado Oscuro no se anulan entre sí; en vez de eso, los dados de la Fuerza generan recursos de ambos tipos para uso de los jugadores.

LA FUERZA EN AL FILO DEL IMPERIO

En teoría, cualquier personaje de **Al Filo del Imperio**, con la excepción de los droides y de ciertas especies alienígenas, puede desarrollar sensibilidad a la Fuerza. Ser sensible a la Fuerza no significa en modo alguno que el personaje sea jedi. Existen muchos individuos cuyas mentes están ligeramente más sintonizadas con la Fuerza que la gente corriente, pero que jamás se convertirán en jedi.

En términos de juego, la capacidad de un personaje para utilizar la Fuerza se representa mediante su **Dominio de la Fuerza**. La mayoría de los personajes tienen un Dominio de la Fuerza de 0. No es que estén desconectados de la Fuerza, pero no son capaces de influir en ella ni tiene un gran efecto en sus vidas cotidianas. Sin embargo, los personajes sensibles a la Fuerza sí tienen una puntuación de Dominio de la Fuerza.

PERSONAJES SENSIBLES A LA FUERZA

Como ya se ha mencionado, un personaje con un Dominio de la Fuerza de 1 o más se considera **sensible a la Fuerza**. La sensibilidad a la Fuerza no proporciona al personaje ninguna bonificación ni aptitud por sí sola, sino que le permite acceder a capacidades especiales y constituye un medio para activar y utilizar poderes de la Fuerza (como se explica más adelante en este mismo capítulo).

Ciertos talentos de los árboles de especialización solamente puede ser escogidos por personajes sensibles a la Fuerza, y algunos de estos árboles sólo son accesibles para individuos con sensibilidad a la Fuerza. Además, hay talentos y capacidades que pueden afectar de un modo distinto a los personajes sensibles a la Fuerza, que únicamente surtan efecto sobre ellos o que no les afecten en absoluto. Cuando éste sea el caso, se indicará en la descripción del talento o capacidad en cuestión. De igual modo, los talentos y árboles de especialización que sólo están disponibles para personajes sensibles a la Fuerza están claramente señalados como tales en sus correspondientes descripciones.

ADQUIRIR SENSIBILIDAD A LA FUERZA

En **Al Filo del Imperio**, el principal método para convertir a un personaje en sensible a la Fuerza consiste en adquirir la especialización del exiliado sensible a la Fuerza (ver página siguiente). Esta especialización es básicamente igual que las descritas a partir de la página 53, y se considera una especialización más a todos los efectos de juego. Sin embargo, posee varias diferencias notables.

En primer lugar, se trata de una especialización universal. El coste en puntos de Experiencia para adquirir una especialización universal es siempre 10 veces la cantidad de especializaciones que poseería el personaje contando con la nueva. Aunque esto equipara su coste al de una especialización profesional, las especializaciones universales no son profesionales.

Los jugadores deben ser conscientes de las limitaciones adicionales para convertirse en sensible a la Fuerza. Por ejemplo, los droides no pueden desarrollar sensibilidad a la Fuerza, y hay otras especies de PJ a las que se aplican restricciones similares (esto se indica en la descripción de la especie). Dado que estas especies son incapaces de manifestar sensibilidad a la Fuerza, no pueden adquirir la especialización del exiliado sensible a la Fuerza.



EXILIADO SENSIBLE A LA FUERZA



Los jedi han desaparecido, en su mayoría perseguidos y exterminados por el Imperio y sus lacayos. Si aún sobrevive alguno, estará oculto en los confines más alejados de la galaxia. El Imperio Galáctico considera la capacidad de utilizar la Fuerza un delito castigado con las medidas más severas. La mayor parte de la galaxia olvidó la existencia de los jedi en cuestión de décadas, y actualmente creen que la Fuerza es una religión arcaica. Para muchos, ésta es con diferencia la opción más segura.

Sin embargo, aunque el Imperio haya purgado a los jedi, no todos los usuarios de la Fuerza han sido descubiertos y eliminados. La galaxia es sencillamente demasiado extensa como para encontrar a todos los seres sensibles a la Fuerza, y tanto la infame Orden 66 impartida por el Emperador como las cacerías que la siguieron se centraron en la persecución de los verdaderos jedi y de sus descendientes y aliados. En los rincones más ocultos de la galaxia, los que se encuentran en comunión con la Fuerza permanecen escondidos, perseguidos y exiliados... pero vivos.

La especialización del exiliado sensible a la Fuerza no tiene asociada ninguna habilidad profesional. No obstante, cuando un personaje la adquiere, recibe de forma automática el talento Dominio de la Fuerza 1 (si no lo tenía ya). En caso de que ya lo tenga con rango 1 o superior, su valor no aumenta.

Aunque técnicamente una persona es sensible a la Fuerza desde su nacimiento, puede tardar mucho tiempo en darse cuenta de que posee este poder. Por este motivo, la especialización del exiliado sensible a la Fuerza puede adquirirse durante la creación del personaje o en cualquier momento posterior, como cualquier otra especialización.

El exiliado sensible a la Fuerza no es sólo una criatura más en sintonía con la Fuerza; es uno de los pocos supervivientes a la purga imperial. Quizá fuese un joven padawan, o incluso un jedi menor que logró huir y ahora se esconde del Imperio. Puede que también fuese un niño al que ocultaban sus familiares o amigos. Sea como fuere, el personaje ha vivido las últimas décadas en una galaxia hostil. Es muy probable que su entrenamiento formal haya sido limitado o incluso inexistente, y utiliza sus poderes con mesura (tal vez nunca). Su propio dominio de la Fuerza se ha visto influenciado por sus experiencias pasadas, por lo que sus poderes están más orientados hacia la ocultación y el control que a demostraciones espectaculares de su capacidad.

Universal: árbol de talentos del exiliado sensible a la Fuerza

Gana Dominio de la Fuerza 1

ACTIVO

PASIVO

SÓLO SENSIBLES A LA FUERZA

SENTIDOS PRODIGIOSOS
Cada rango en este talento añade ■ a todas tus tiradas de Percepción.
COSTE 5

INTUICIÓN
La Percepción y la Disciplina se convierten en habilidades profesionales.
COSTE 5

ACLIMATACIÓN
Elimina hasta ■ ■ de las tiradas de habilidad que realices para buscar comida, agua o refugio. Las tiradas de Supervivencia necesarias para efectuar esta búsqueda consumen la mitad del tiempo habitual.
COSTE 5

REACCIONES PRODIGIOSAS
Cada rango que tengas en este talento añade ■ a todas tus tiradas de Alerta.
COSTE 5

ACTITUD CONVINCENTE
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Engaño y Actividad criminal.
COSTE 10

ABRUMAR EMOCIONES
Puedes añadir tantos ⬡ como tu Dominio de la Fuerza a tus tiradas de Carisma, Coacción y Engaño. ◯ y ● añaden ✲ a algunas tiradas y ➤ a otras.
COSTE 10

CONCENTRACIÓN INTENSA
Realiza una maniobra de Concentración intensa y sufre 1 de Tensión para incrementar 1 vez la Capacidad de tu próxima tirada de habilidad.
COSTE 10

DESENFUNDADO RÁPIDO
Una vez por asalto, puedes sacar o guardar un arma u objeto accesible con 1 actividad menor.
COSTE 10

PERCIBIR EL PELIGRO
Una vez por partida, elimina ■ ■ de 1 tirada cualquiera.
COSTE 15

PERCIBIR EMOCIONES
Añade ■ a todas tus tiradas de Carisma, Coacción y Engaño a menos que el objetivo sea inmune a los poderes de la Fuerza.
COSTE 15

EQUILIBRIO
Cuando recuperes Tensión al final de un encuentro, puedes añadir tantos ⬡ como tu Dominio de la Fuerza. Recuperas tanta Tensión adicional como la cantidad de ◯ obtenidos.
COSTE 15

TOCADO POR EL DESTINO
Una vez por partida, añade ■ ■ a 1 tirada cualquiera.
COSTE 15

INSTINTO CALLEJERO
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Callejeo y Bajos fondos.
COSTE 20

SENTIDOS PRODIGIOSOS
Cada rango en este talento añade ■ a todas tus tiradas de Percepción.
COSTE 20

REACCIONES PRODIGIOSAS
Cada rango que tengas en este talento añade ■ a todas tus tiradas de Alerta.
COSTE 20

INSTINTO CALLEJERO
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Callejeo y Bajos fondos.
COSTE 20

SEXTO SENTIDO
+1 a la Defensa contra ataques a distancia.
COSTE 25

DOMINIO DE LA FUERZA
+1 al Dominio de la Fuerza.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

REFLEJOS SUPERIORES
+1 a la Defensa contra ataques cuerpo a cuerpo.
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. © LFL 2013.

TALENTOS DE LA FUERZA

La especialización del exiliado sensible a la Fuerza proporciona acceso a una serie de talentos exclusivos denominados talentos de la Fuerza que solamente están disponibles para personajes con Dominio de la Fuerza. Representan la capacidad que tiene la Fuerza de ayudar a un individuo en pequeñas dosis, sin llegar a la complejidad que manifiestan los poderes de la Fuerza. A menudo estos talentos reflejan la aptitud del personaje para manejar la Fuerza de forma inconsciente; pueden considerarse su percepción instintiva de la Fuerza y de su entorno.

Los talentos de la Fuerza se rigen por las mismas reglas que los talentos normales, con la particularidad de que sólo pueden utilizarlos individuos que posean una puntuación de Dominio de la Fuerza de 1 o superior.

PODERES DE LA FUERZA

Pero el principal método de utilización de la Fuerza no funciona a nivel subconsciente. Un verdadero usuario de la Fuerza puede acceder deliberadamente a ella para alterar y manipular su propio cuerpo y todo cuanto le rodea. La Fuerza puede permitir a alguien hacer cosas que otros considerarán fantásticas o imposibles de creer: hacer levitar objetos, detener rayos de bláster con las manos, controlar mentes ajenas e incluso vaticinar el futuro.

Los poderes de la Fuerza son el medio por el que un personaje sensible a la Fuerza consigue semejantes proezas. En **Al Filo del Imperio**, los poderes de la Fuerza son capacidades genéricas de amplio espectro que permiten a los personajes sensibles a la Fuerza realizar hazañas impresionantes y fabulosas.

Cada uno de estos poderes se centra en una tarea concreta que puede llevarse a cabo mediante la manipulación de la Fuerza. La primera adquisición de cada poder de la Fuerza cuesta 10 puntos de Experiencia, aunque una vez obtenido, el usuario puede gastar Experiencia adicional para potenciarlo y adaptarlo a sus necesidades.

ACTIVACIÓN DE PODERES

La mayoría de los individuos sensibles a la Fuerza utilizan sus poderes aplicando una variante de la mecánica básica de **Al Filo del Imperio**: esto es, formando una reserva de dados y realizando una tirada para comprobar si el poder surte el efecto deseado. Sin embargo, a diferencia de la mayoría de las tiradas de habilidad, las tiradas de poderes de la Fuerza no generan Éxitos, sino recursos que deben gastarse para activar los efectos del poder.

A menos que se especifique lo contrario en la descripción de un poder, la activación de poderes de la Fuerza requiere 1 acción. Cuando un personaje sensible a la Fuerza trata de activar un poder, ha de reunir una reserva de dados compuesta únicamente por tantos dados de la Fuerza como su Dominio de la Fuerza. A continuación efectúa la tirada. Todos los resultados del Lado Luminoso ○ obtenidos generan 1 punto de Fuerza que el personaje puede gastar en las capacidades del poder. Los resultados del Lado Oscuro ● no generan ningún punto de Fuerza y simplemente se descartan sin más.

Pero el Lado Oscuro siempre ofrece un camino más fácil hacia el poder, incitando al usuario de la Fuerza para que ceda a la tentación y acepte su ayuda. Un personaje sensible a la Fuerza puede gastar 1 o varios de los ● obtenidos para generar puntos de Fuerza adicionales además de los proporcionados por los ○. Esta decisión puede tener repercusiones funestas y afectar gravemente al individuo que se ha dejado seducir. Los adeptos jedi y demás usuarios poderosos de la Fuerza sufren penalizaciones exclusivas por este tipo de conductas, aunque no se explican en este manual. Sin embargo, nadie es totalmente inmune a las consecuencias que acarrea decantarse por el camino rápido y fácil. En **Al Filo del Imperio**, un personaje sensible a la Fuerza que desee canjear ● por puntos de Fuerza para activar un poder debe convertir 1 punto de Destino del Lado Luminoso en 1 punto de Destino del Lado Oscuro; en caso de que no haya ningún punto de Destino del Lado Luminoso en la reserva, no podrá utilizar los ● de este modo. A continuación, el personaje sufre tanta Tensión como el número de ● que haya canjeado.

Las consecuencias a largo plazo que conlleva el uso del Lado Oscuro de la Fuerza deben reflejarse en la interpretación del jugador y quedan siempre a discreción del DJ. Sin embargo, ambos deben tener en cuenta que el Lado Oscuro nace del miedo, la furia y el odio, emociones que deben estar presentes en la interpretación del personaje.

Tras contabilizar los puntos de Fuerza obtenidos, el jugador ha de consultar la descripción del poder de la Fuerza y decidir el modo en que quiere gastarlos. La mayoría de las capacidades de un poder requieren el uso de 1 o varios puntos de Fuerza para activarse. A menos que se indique lo contrario, todas las capacidades pueden activarse varias veces.

USUARIOS DE LA FUERZA DEL LADO OSCURO

En **Al Filo del Imperio** se parte del supuesto de que todos los PJ usuarios de la Fuerza son, al menos en su fuero interno, individuos razonablemente benignos, y no malvados adeptos del Lado Oscuro. No obstante, puede suceder que un jugador decida que su PJ va a caer en el Lado Oscuro. Si el DJ consiente que el jugador siga interpretando a ese personaje, las reglas de uso del Lado Oscuro de la Fuerza son las mismas que para el Lado Luminoso, sólo que invertidas. Así, un personaje sensible a la Fuerza del Lado Oscuro realizaría la tirada de la forma habitual, pero contaría los ○ como puntos de Fuerza en vez de los ● (que se descartan sin más efecto). Si el usuario del Lado Oscuro desea canjear resultados del Lado Luminoso por puntos de Fuerza adicionales, sigue teniendo que convertir 1 punto de Destino del Lado Luminoso en 1 punto de Destino del Lado Oscuro; luego sufre tanta Tensión como el número de resultados ● que haya utilizado.

El DJ también puede optar por utilizar PNJ o adversarios que utilicen el Lado Oscuro de la Fuerza. En estos casos deben seguir las mismas reglas que se acaban de describir (a menos que se indique lo contrario en sus descripciones), pero esta vez el DJ ha de convertir 1 punto de Destino del Lado Oscuro en 1 punto de Destino del Lado Luminoso.

Una vez resuelto el uso del poder de la Fuerza, la acción del personaje se da por finalizada. Los poderes de la Fuerza siempre se activan con éxito, incluso aunque la tirada no haya generado ningún punto de Fuerza que pueda gastarse en sus capacidades.

EFECTOS PERSISTENTES

La mayor parte de los efectos de un poder de la Fuerza tienen una duración concreta, después de la cual expiran. Algunos solamente duran mientras se resuelve la acción, mientras que otros se extienden durante varios asaltos, minutos o incluso días. Sin embargo, algunos se clasifican como **efectos persistentes**. A diferencia de los demás efectos, los persistentes duran hasta que el usuario de la Fuerza decide ponerles fin.

Algunos poderes de la Fuerza carecen de efectos persistentes, y otros solamente los tienen de esta clase. Con todo, la mayoría de los poderes de la Fuerza presentan una combinación de efectos normales y persistentes. Un personaje sensible a la Fuerza no necesita gastar puntos de Fuerza para activar un efecto persistente; en vez de eso, ha de **asignar** un número de dados de la Fuerza ⬡ a la activación del efecto (la cantidad necesaria se indica en la descripción del efecto). Un ⬡ asignado ya no puede utilizarse en tiradas posteriores (ni para activar poderes de la Fuerza ni para las escasas tiradas de habilidad que incorporan ⬡) mientras el efecto persistente se mantenga activo. Un efecto persistente puede mantenerse activo todo el tiempo que quiera el usuario de la Fuerza, aunque en aras del realismo el DJ puede dictaminar que ciertas circunstancias le obliguen a cancelar el efecto. Básicamente, el usuario de la Fuerza reduce su Dominio de la Fuerza tantos puntos como el número de ⬡ que haya asignado.

Un efecto persistente puede cancelarse mediante una actividad menor al final de cualquier turno posterior del personaje.

ÁRBOLES DE PODERES DE LA FUERZA

Cada poder de la Fuerza puede dividirse en dos partes: su forma básica y sus incrementos. Cuando un personaje sensible a la Fuerza adquiere un poder de la Fuerza, obtiene acceso inmediato a la forma básica de ese poder. Esta forma básica es la que figura en la primera fila del árbol del poder. Se trata de su efecto más primordial, la base de todos los incrementos que se le pueden aplicar.

Los incrementos de un poder de la Fuerza son los medios por los que se pueden personalizar sus efectos, modificándolos para satisfacer las necesidades y personalidad del usuario. Estos incrementos se adquieren con puntos de Experiencia, y cada uno solamente puede obtenerse si está conectado con la forma básica del poder o con otro incremento adquirido previamente. El coste en Experiencia de cada incremento se indica en el recuadro correspondiente.

INCREMENTOS DE PODERES

Los incrementos de los poderes de la Fuerza se agrupan en varias categorías distintas que se describen a continuación.

- **Potencia:** Los incrementos de Potencia amplifican el efecto básico de un poder, aumentando con ello su intensidad.
- **Magnitud:** Los incrementos de Magnitud aumentan el número de objetivos a los que afecta el poder, permitiendo al usuario extender el efecto a múltiples objetos o individuos con una sola acción.

USOS NARRATIVOS DE LOS PODERES DE LA FUERZA

Los poderes de la Fuerza presentados en **Al Filo del Imperio** están pensados para encajar en el estilo narrativo del juego, razón por la que su campo de aplicación es deliberadamente amplio. Si los jugadores idean el modo de utilizar los poderes de la Fuerza de sus personajes de formas que van más allá de los límites establecidos, el DJ debe plantearse la posibilidad de permitirlo, siempre y cuando no sean usos abusivos y se adhieran razonablemente al concepto original de los poderes. En resumidas cuentas, es aconsejable que tanto los jugadores como el DJ sean creativos a la hora de emplear los poderes de la Fuerza.

Por ejemplo, un personaje sensible a la Fuerza podría advertir que uno de sus compañeros ha resbalado y se ha caído desde un balcón cercano. Aunque el juego no se encuentra actualmente en modalidad estructurada, el DJ puede estimar oportuno que el personaje sensible a la Fuerza realice una tirada de su poder Mover para tratar de frenar la caída de su amigo antes de que se golpee contra el suelo.

- **Duración:** Los incrementos de Duración prolongan el tiempo que se mantienen activos los efectos del poder.
- **Alcance:** Los incrementos de Alcance aumentan la distancia desde la cual el poder puede afectar a los objetivos.
- **Control:** Los incrementos de Control añaden efectos adicionales al poder o modifican otros ya existentes, alterando o ampliando los usos que pueden darse a los puntos de Fuerza.

Estas categorías son idénticas para todos los poderes de la Fuerza, aunque el modo en que modifican sus efectos varía en cada caso. Por ejemplo, un incremento de Duración de Influenciar aumenta la duración de sus efectos en 1 minuto o 1 asalto de combate, mientras que en el caso de Sentir aumenta el número de veces que pueden activarse sus efectos persistentes cada asalto. Algunos poderes de la Fuerza no presentan todas estas categorías de incrementos, dependiendo del tipo de poder y de su funcionamiento.

PODER DE LA FUERZA: SENTIR

Un usuario de la Fuerza puede abrir su mente para entrar en comunión con su entorno. Percibe el flujo perpetuo de la Fuerza viviente, y al hacerlo puede ver más allá de lo que le permiten sus ojos. Adquiere una consciencia plena de las acciones de quienes le rodean, como si gozara de una vista de pájaro de la zona circundante; gracias a ello, puede anticiparse a cualquier ataque y asestar con mayor eficacia los suyos propios, o incluso detectar emboscadas y enemigos ocultos. También puede utilizar este poder para captar pensamientos ajenos. Ni siquiera un jedi puede leer la mente de forma clara, pero una criatura sensible a la Fuerza y adiestrada en estas artes puede percibir las emociones y sentimientos del objetivo, e incluso penetrar en sus pensamientos más superficiales.

Árbol de poder de la Fuerza: Sentir

Requisitos previos: Dominio de la Fuerza 1+

APTITUD DE LA FUERZA

SENTIR (PODER BÁSICO)

El usuario de la Fuerza puede percibir las interacciones de la Fuerza con su entorno.

El usuario puede gastar ◯ para detectar a todos los seres vivos que se encuentren a corto alcance (sean o no inteligentes).

El usuario puede gastar ◯ para captar el presente estado emocional de un objetivo vivo que tenga a distancia de interacción.

COSTE 10

CONTROL

Efecto persistente: asigna ⬡. Una vez por asalto, cuando se realice un ataque contra el usuario de la Fuerza, se incrementa 1 vez la Dificultad de la reserva de dados del atacante.

COSTE 10

CONTROL

Efecto: gasta ◯. El usuario de la Fuerza capta los pensamientos actuales de un objetivo vivo que tenga a distancia de interacción.

COSTE 10

DURACIÓN

Los efectos persistentes de Sentir pueden activarse 1 vez adicional cada asalto.

COSTE 10

ALCANCE

Gasta ◯ para aumentar el alcance del poder tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 5

MAGNITUD

Gasta ◯ para aumentar el número de objetivos afectados por el poder a tantos objetivos adicionales como incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

POTENCIA

Al utilizar los efectos persistentes de Sentir, se incrementa 2 veces la reserva (en vez de 1).

COSTE 10

ALCANCE

Gasta ◯ para aumentar el alcance del poder tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 10

MAGNITUD

Gasta ◯ para aumentar el número de objetivos afectados por el poder a tantos objetivos adicionales como incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 10

CONTROL

Efecto persistente: asigna ⬡. Una vez por asalto, cuando el usuario de la Fuerza haga una tirada de combate, se incrementa 1 vez la Capacidad de su reserva.

COSTE 10

ALCANCE

Gasta ◯ para aumentar el alcance del poder tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 10

MAGNITUD

Gasta ◯ para aumentar el número de objetivos afectados por el poder a tantos objetivos adicionales como incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 10

Sentir es un poder de la Fuerza con dos aspectos diferenciados que un personaje sensible a la Fuerza puede potenciar. Un usuario de la Fuerza puede valerse de Sentir para mejorar sus capacidades defensivas (y posteriormente también las ofensivas) o invertir en la facultad de percibir emociones y sentimientos ajenos. Incluso puede aprender a leer los pensamientos superficiales de los demás, una habilidad que puede resultar particularmente valiosa en diversas situaciones.

USO BÁSICO DEL PODER

La función básica de Sentir otorga al usuario de la Fuerza la capacidad de percibir las interacciones de la Fuerza con su entorno. Esto le permite detectar otras formas de vida próximas e interpretar las emociones de un único individuo. Con la forma básica de este poder se pueden gastar puntos de Fuerza de las siguientes maneras:

- El usuario puede gastar 1 punto de Fuerza para detectar a todos los seres vivos que se encuentren a corto alcance (sean o no inteligentes).

USO DE SENTIR EN EL JUEGO

Sentir puede ser una capacidad extremadamente potente en el juego, y podría decirse que tiene el mayor potencial para arruinar partidas, ya que puede poner al DJ en la tesitura de verse obligado a divulgar información esencial en detrimento de la tensión de la aventura. Leer la mente de un adversario puede revelar datos trascendentales, como la ubicación de una guarida oculta o la intención de traicionar a los PJ más adelante. Y al mismo tiempo, el DJ no puede limitarse a negar esta información al personaje; es preciso hallar un delicado equilibrio entre proporcionar la información relevante y no desvelar más de la cuenta. Cuando se utilice este poder, tanto el DJ como los jugadores han de tener en cuenta las siguientes pautas generales.

- Algunas especies (y ciertos individuos con una fuerza de voluntad extraordinaria) son más resistentes que otras a poderes de la Fuerza como Sentir.
- Ciertas especies son completamente inmunes.
- Sentir no ejerce ningún efecto sobre comunicaciones a largas distancias.
- Sentir sólo permite a un PJ captar el estado emocional y los pensamientos superficiales del objetivo. Esto quiere decir que únicamente se obtienen instantáneas imperfectas de las mentes ajenas; no pueden sondearse en busca de información específica.

En definitiva, el DJ debe autorizar que los PJ utilicen Sentir para obtener información valiosa que no podrían averiguar de otro modo. Sin embargo, esta información no les brinda un éxito automático en sus propósitos, sólo les proporciona una base sólida. En resumidas cuentas: debe facilitarles el trabajo, pero nunca hacerlo por ellos.

- El usuario puede gastar 1 punto de Fuerza para captar el presente estado emocional de un objetivo vivo que tenga a distancia de interacción.

INCREMENTOS

Los incrementos de Sentir se dividen en dos grupos: los que permiten al usuario de la Fuerza protegerse de peligros y potenciar sus ataques, y los que le sirven para detectar pensamientos ajenos. Los incrementos disponibles se enumeran a continuación. Sin embargo, como ocurre con los demás poderes, las rutas de progresión, disponibilidad y costes de los incrementos deben consultarse en el árbol del poder correspondiente.

Control: El usuario de la Fuerza adquiere la capacidad de percibir el peligro instantes antes de verse expuesto a él, lo que le permite anticiparse a los ataques y evitar golpes. Este poder adquiere el siguiente efecto persistente: asigna ⎔. Una vez por asalto, cuando se realice un ataque contra el usuario de la Fuerza, se incrementa 1 vez la Dificultad de la reserva de dados del atacante.

Control: La capacidad del usuario de la Fuerza para presentir el peligro evoluciona hasta el punto de que puede adelantarse a las acciones de sus enemigos pasando a la ofensiva, haciendo que sus propios golpes sean más difíciles de esquivar. Este poder adquiere el siguiente efecto persistente: asigna ⎔. Una vez por asalto, cuando el usuario de la Fuerza haga una tirada de combate, se incrementa 1 vez la Capacidad de su reserva.

Control: El usuario de la Fuerza desarrolla la capacidad de leer los pensamientos superficiales del objetivo. Este poder adquiere el siguiente efecto: gasta ◯. El usuario de la Fuerza capta los pensamientos actuales de un objetivo vivo que tenga a distancia de interacción.

Potencia: Al utilizar los efectos persistentes de Sentir, se incrementa 1 dado adicional.

Duración: Los efectos persistentes de Sentir pueden activarse 1 vez adicional cada asalto.

Alcance: Gasta ◯ para aumentar el alcance de la detección de formas de vida tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos. El usuario de la Fuerza puede activar este efecto varias veces, aumentando cada vez el alcance en esta misma cantidad. No obstante, es preciso recordar que el usuario de la Fuerza sigue teniendo que gastar puntos de Fuerza para activar el propio efecto del poder.

Magnitud: Gasta ◯ para aumentar el número de objetivos afectados por el poder a tantos objetivos adicionales como incrementos de Magnitud adquiridos. El usuario de la Fuerza puede activar este efecto varias veces, aumentando cada vez el número de objetivos afectados en esta misma cantidad. No obstante, es preciso recordar que el usuario de la Fuerza sigue teniendo que gastar puntos de Fuerza para activar el propio efecto del poder.

PODER DE LA FUERZA: INFLUENCIAR

La capacidad de influir en las mentes ajenas no es algo que deba tomarse a la ligera, y el abuso de este poder conocido coloquialmente como "truco mental" es un camino seguro hacia el Lado Oscuro. Un usuario de la Fuerza lo bastante poderoso puede manipular las mentes ajenas hasta el punto de persuadirlos para que crean cosas que no son ciertas o calmar a una multitud furibunda. Por otro lado, también puede incitar a un gentío hasta un estado de furia asesina o atemorizar a un individuo hasta reducirlo a un pelele farfullante. Aquí es donde radica el peligro de este poder.

No obstante, Influenciar no es un poder intrínsecamente maligno. Muchos usuarios de la Fuerza lo han utilizado para proteger a los indefensos o para neutralizar una amenaza sin recurrir a la violencia. Es preferible convencer a un guardia de que vuelva a su puesto en lugar de matarlo.

La capacidad más básica y posiblemente más burda de Influenciar permite al usuario causar Tensión a un objetivo vivo, sometiendo su mente a una presión cada vez mayor hasta que pierde el conocimiento o queda incapacitado de algún otro modo. Sin embargo, con los numerosos incrementos de Control disponibles, un usuario de la Fuerza especializado en Influenciar puede realizar proezas mucho más impresionantes y sutiles.

Árbol de poder de la Fuerza: Influenciar

Requisitos previos: Dominio de la Fuerza 1+

APTITUD DE LA FUERZA

INFLUENCIAR (PODER BÁSICO)

El personaje puede tratar de orientar, moldear e incluso distorsionar los pensamientos y emociones de otros seres.

Regla especial (uso de ◯/●): Cuando se influyen o se moldean pensamientos, sólo pueden utilizarse ● para generar emociones negativas como furia, miedo y odio. De igual modo, sólo se pueden usar ◯ para generar emociones positivas como paz, tranquilidad y cordialidad. Las demás emociones, como la confusión, pueden inculcarse con ◯ y con ● indistintamente.

El personaje puede gastar ◯ para abrumar la mente de un objetivo vivo que tenga a alcance de interacción, infligiéndole 1 de Tensión.

COSTE 10

ALCANCE

Gasta ◯ para aumentar el alcance del poder tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 5

MAGNITUD

Gasta ◯ para aumentar el número de objetivos afectados por el poder a tantos objetivos adicionales como incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

CONTROL

El usuario de la Fuerza puede hacer una **tirada enfrentada de Disciplina contra Disciplina** combinada con una **tirada de Influenciar**. Si gasta ◯ y supera la tirada con éxito, puede obligar al objetivo a adoptar un estado emocional o creer algo que no es cierto durante 1 asalto o durante 5 minutos.

COSTE 10

CONTROL

Al hacer una tirada de Carisma, Coacción, Engaño, Liderazgo o Negociación, el usuario de la Fuerza puede resolver una **tirada de Influenciar** como parte de su reserva. Puede gastar ◯ para añadir ✲ o bien ☹ (lo que prefiera) a la tirada.

COSTE 15

POTENCIA

Cuando el personaje abruma la mente del objetivo, le inflige 2 de Tensión en vez de 1.

COSTE 10

ALCANCE

Gasta ◯ para aumentar el alcance del poder tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 10

MAGNITUD

Gasta ◯ para aumentar el número de objetivos afectados por el poder a tantos objetivos adicionales como incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

DURACIÓN

Gasta ◯ para aumentar la duración del efecto tantos asaltos (o minutos) como el número de incrementos de Duración adquiridos.

COSTE 5

DURACIÓN

Gasta ◯ para aumentar la duración del efecto tantos asaltos (o minutos) como el número de incrementos de Duración adquiridos.

COSTE 5

ALCANCE

Gasta ◯ para aumentar el alcance del poder tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 10

MAGNITUD

Gasta ◯ para aumentar el número de objetivos afectados por el poder a tantos objetivos adicionales como incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 10

DURACIÓN

Gasta ◯ para aumentar la duración del efecto tantos asaltos (o minutos) como el número de incrementos de Duración adquiridos.

COSTE 5

DURACIÓN

Gasta ◯ para aumentar la duración del efecto tantos asaltos (o minutos) como el número de incrementos de Duración adquiridos.

COSTE 5

USO BÁSICO DEL PODER

La función básica de Influenciar no permite al usuario de la Fuerza guiar ni moldear los pensamientos de otros. "Sólo" puede ejercer presión sobre sus mentes para infligirles tensión y agotamiento. El uso básico del poder tiene un único efecto que puede activarse varias veces sobre un mismo objetivo o sobre varios diferentes.

- El usuario gasta ◯ para abrumar la mente de un objetivo vivo que tenga a alcance de interacción, infligiéndole 1 de Tensión.

INCREMENTOS

Cuando se incrementa este poder, el usuario puede elegir entre influenciar a grupos más numerosos de individuos o modificar directamente los pensamientos y emociones de los demás. Los incrementos disponibles se enumeran a continuación. Sin embargo, como ocurre con los demás poderes, las rutas de progresión, disponibilidad y costes de los incrementos deben consultarse en el árbol del poder correspondiente.

Control: El usuario de la Fuerza adquiere la capacidad de alterar las ideas y emociones del objetivo. Para ello ha de realizar una tirada enfrentada de su Disciplina contra la Disciplina de un objetivo vivo que tenga a distancia de interacción, resolviendo una tirada de Influenciar como parte de la reserva. Para lograrlo debe obtener y gastar al menos 1 punto de Fuerza (además de superar la tirada con éxito). Si lo consigue, puede obligar al objetivo a adoptar un estado emocional (miedo, simpatía u odio), o bien que crea algo que no es verdad (como que estos no son los droides que está buscando). Este efecto dura aproximadamente 5 minutos, o 1 asalto si es un encuentro de combate. Si el usuario de la Fuerza posee la capacidad de afectar a múltiples mentes con este poder (habiendo adquirido el incremento de Magnitud), puede hacerlo, pero la tirada de Disciplina debe enfrentarse a la mente del objetivo que posea más rangos en Disciplina. Opcionalmente, si el DJ lo prefiere, puede asignarse una dificultad fija en función del número de mentes a las que el personaje intente afectar.

Control: El usuario de la Fuerza adquiere la capacidad de reforzar sus argumentos y su carisma mediante la Fuerza. Al hacer una tirada de Carisma, Coacción, Engaño, Liderazgo o Negociación, puede resolver una tirada de Influenciar como parte de su reserva. Puede gastar ◯ para añadir ✲ o ❦ (lo que prefiera) a la tirada. Esto se cuenta como una tirada normal de poder de la Fuerza a todos los efectos; sencillamente se combinan los dados de la Fuerza con la reserva de la tirada de habilidad.

Potencia: Cuando el personaje abruma la mente del objetivo, le inflige 2 de Tensión en vez de 1.

Duración: El usuario de la Fuerza puede gastar ◯ para aumentar la duración del efecto tantos minutos (o asaltos en un combate) como el número de incrementos de Duración adquiridos. Este efecto puede activarse varias veces para prolongar la duración del efecto. No obstante, es preciso recordar que el usuario de la Fuerza sigue teniendo que gastar puntos de Fuerza para activar el propio efecto del poder.

Alcance: El usuario de la Fuerza puede gastar ◯ para aumentar la distancia a la que puede afectar mentes en tantos intervalos como el número de incrementos de Alcance adquiridos. Se puede activar este efecto varias veces, aumentando cada vez el alcance en esta misma cantidad. No obstante, es preciso recordar que el usuario de la Fuerza sigue teniendo que gastar puntos de Fuerza para activar el propio efecto del poder.

REGLA ESPECIAL DE INFLUENCIAR

Cuando se utiliza Influenciar para sesgar y moldear pensamientos y sentimientos, los ◯ solamente pueden destinarse a infundir emociones negativas como la cólera, el miedo y el odio. Los ● sólo valen para causar emociones positivas como serenidad, tranquilidad y cordialidad. Los demás tipos de emociones, como la confusión, pueden inculcarse con ● y ◯ por igual. Esta regla se aplica además de la mecánica habitual que regula los ● y ◯. Esto significa que, para generar emociones negativas, un jugador debe sacar primero ◯ y luego darle la vuelta a 1 punto de Destino y sufrir Tensión para poder utilizarlos.

Magnitud: El usuario de la Fuerza puede gastar ◯ para aumentar el número de objetivos afectados por el poder a tantos objetivos adicionales como incrementos de Magnitud adquiridos. Se puede activar este efecto varias veces, aumentando cada vez el número de objetivos afectados en esta misma cantidad. No obstante, es preciso recordar que el usuario de la Fuerza sigue teniendo que gastar puntos de Fuerza para activar el propio efecto del poder.

PODER DE LA FUERZA: MOVER

La capacidad de mover objetos sin nada más que el poder de la mente no es lo que se dice sutil, pero sin duda es una de las capacidades más visualmente impresionantes en el arsenal de un usuario de la Fuerza. En teoría, la Fuerza puede mover cualquier cosa, no importa su tamaño, y los verdaderos jedi son capaces de arrojar naves espaciales con su poder. Sin embargo, aun cuando no exista límite a las maravillas que puede obrar la Fuerza, sí lo hay en lo relativo a quienes la utilizan, aunque sólo sean las limitaciones de sus propias facultades mentales. Con todo, incluso la habilidad de arrebatar un arma de manos de un enemigo o lanzarle una pesada caja puede resultar extremadamente valiosa.

Mover es uno de los poderes de la Fuerza más simples en **Al Filo del Imperio**, aunque su propia sencillez permite usos muy creativos. Cuando se mueven objetos, la velocidad a la que se desplazan por defecto es relativamente lenta y pausada, nunca lo bastante rápida como para causar daños.

USO BÁSICO DEL PODER

La función básica de Mover permite al usuario desplazar objetos pequeños que se hallen cerca de él. Posee un único efecto básico:

- El usuario de la Fuerza puede gastar ◯ para mover un objeto de Silueta 0 que se encuentre a corto alcance y desplazarlo hasta su alcance máximo (que sin incrementos es también corto alcance).

INCREMENTOS

Los incrementos de Mover son bastante simples: incluyen la capacidad de mover más objetos, de mayor tamaño o a distancias superiores. No obstante, algunos incrementos otorgan al usuario de la Fuerza usos adicionales para este poder. Los incrementos disponibles se enumeran a continuación. Sin embargo, como ocurre con los demás poderes, las rutas de progresión, disponibilidad y costes de los incrementos deben consultarse en el árbol del poder correspondiente.

Control: El usuario de la Fuerza adquiere la capacidad de mover objetos con tanta rapidez que resulta difícil esquivarlos y pueden utilizarse como armas arrojadizas. Los impactos de tales objetos infligen daño al objetivo del ataque y al propio objeto en sí. El usuario de la Fuerza debe hacer una tirada de Disciplina con una dificultad equivalente a la Silueta del objeto que pretende arrojar, resolviendo además una tirada de Mover como parte de su reserva. Para golpear con éxito al objetivo debe obtener suficientes puntos de Fuerza para desplazar el objeto desde su posición original hasta el objetivo,

Árbol de poder de la Fuerza: Mover

Requisitos previos: Dominio de la Fuerza 1+

APTITUD DE LA FUERZA

MOVER (PODER BÁSICO)

El personaje puede mover objetos pequeños con el poder de la Fuerza.

El usuario de la Fuerza puede gastar ◯ para mover un objeto de Silueta 0 que se encuentre a corto alcance y desplazarlo hasta su alcance máximo (que sin incrementos es también corto alcance).

COSTE 10

MAGNITUD

Gasta ◯ para aumentar el número de objetivos afectados por el poder a tantos objetivos adicionales como incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

MAGNITUD

Gasta ◯ para aumentar el número de objetivos afectados por el poder a tantos objetivos adicionales como incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

MAGNITUD

Gasta ◯ para aumentar el número de objetivos afectados por el poder a tantos objetivos adicionales como incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 10

MAGNITUD

Gasta ◯ para aumentar el número de objetivos afectados por el poder a tantos objetivos adicionales como incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 10

POTENCIA

Gasta ◯ para aumentar la Silueta máxima que puede moverse en tantos puntos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 10

POTENCIA

Gasta ◯ para aumentar la Silueta máxima que puede moverse en tantos puntos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 10

POTENCIA

Gasta ◯ para aumentar la Silueta máxima que puede moverse en tantos puntos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 15

POTENCIA

Gasta ◯ para aumentar la Silueta máxima que puede moverse en tantos puntos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 20

ALCANCE

Gasta ◯ para aumentar el alcance del poder tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 5

ALCANCE

Gasta ◯ para aumentar el alcance del poder tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 5

CONTROL

El usuario de la Fuerza puede arrojar objetos con la suficiente violencia como para dañar a un objetivo realizando una **tirada de Disciplina** combinada con una **tirada de Mover**. El daño infligido es igual a 10 veces la Silueta del objeto arrojado.

COSTE 10

CONTROL

El usuario de la Fuerza puede atraer objetos con la suficiente intensidad como para arrancarlos de monturas fijas o de las manos de un enemigo.

COSTE 5

ALCANCE

Gasta ◯ para aumentar el alcance del poder tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 15

CONTROL

El personaje puede manipular objetos con suma precisión, lo que le permite realizar cualquier tarea dentro del alcance de este poder que normalmente pudiera hacer con sus propias manos.

COSTE 15

MOVIMIENTO Y DURACIÓN

Tal y como está redactado el efecto de Mover, este poder no posee una duración fija. Se trata de una decisión deliberada. En la modalidad narrativa del juego, la duración puede prolongarse tanto como sea necesario, generalmente hasta que el usuario de la Fuerza termine de mover un objeto de un lugar a otro. Mantener un objeto suspendido en el aire durante unos instantes es perfectamente aceptable y no requiere tiradas adicionales. Pero si el usuario de la Fuerza pretende conservarlo así durante un periodo de tiempo prolongado (más de varios minutos), el DJ puede exigir una segunda tirada o empezar a infligir Tensión al personaje para reflejar el esfuerzo de mantener activo el poder. Lo mismo se aplica a las duraciones en encuentros. Por norma general, los usuarios de la Fuerza hacen levitar objetos durante 1 solo asalto cuando usan el poder de Mover. Si desean levantar un objeto durante varios asaltos, el DJ puede considerarlo un efecto persistente que requiere la asignación de ⬢. Los objetos especialmente grandes (de Silueta 2 o superior, por ejemplo) también pueden infligir tanta Tensión como su Silueta cada asalto que el usuario de la Fuerza tenga activo el poder para mantenerlos en el aire. No obstante, la decisión final se deja en manos del DJ, quien ha de tener en cuenta las circunstancias específicas del encuentro.

y además superar la tirada. El daño se resuelve siguiendo las reglas habituales de los ataques a distancia. Los objetos de Silueta 0 causan 5 puntos de daño, mientras que los demás infligen un daño igual a 10 veces su Silueta. El número de objetivos que pueden ser alcanzados por un solo objeto se deja a discreción del DJ, pero por norma general cada objeto sólo debería afectar a un objetivo (a menos que sea especialmente grande). También cabe destacar que si el jugador pretende utilizar el poder Mover para arrojar múltiples objetos contra varios objetivos, puede hacerlo aplicando todas las reglas de impactos en múltiples objetivos con la propiedad de arma Automática. Este ataque está supeditado a las reglas normales de los ataques a distancia, como la Defensa contra ataques a distancia y la maniobra de apuntar.

Control: El usuario de la Fuerza desarrolla la capacidad de atraer objetos con la suficiente intensidad como para arrancarlos de monturas fijas o de las manos de un enemigo.

Control: El usuario de la Fuerza aprende a manipular objetos mentalmente con suma precisión, lo que le permite realizar cualquier tarea como si tuviera el objeto en sus manos (si se manipulan objetos como un tablero de mandos, se considera que tienen Silueta 0).

Potencia: Gasta ◯ para aumentar la Silueta máxima que puede moverse en tantos puntos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

Alcance: Gasta ◯ para aumentar la distancia máxima hasta la que se pueden mover objetos en tantos intervalos como el número de incrementos de Alcance adquiridos. Se puede activar este efecto varias veces, aumentando cada vez el alcance en esta misma cantidad. No obstante, es preciso recordar que el usuario de la Fuerza sigue teniendo que gastar puntos de Fuerza para activar el propio efecto del poder.

Magnitud: Gasta ◯ para aumentar el número de objetivos afectados por el poder a tantos objetivos adicionales como incrementos de Magnitud adquiridos. Se puede activar este efecto varias veces, aumentando cada vez el número de objetivos afectados en esta misma cantidad. No obstante, es preciso recordar que el usuario de la Fuerza sigue teniendo que gastar puntos de Fuerza para activar el propio efecto del poder.



PERTURBACIONES EN LA FUERZA

Toda clase de cambio rápido o violento en la galaxia produce una perturbación en la Fuerza. Aunque es la muerte lo que induce los mayores estremecimientos, cualquier evento desde el nacimiento de un niño hasta un cataclismo galáctico puede causar una agitación que se propague a través de la Fuerza como ondas de choque. Los usuarios de la Fuerza perciben estas perturbaciones como una sensación de inquietud o desasosiego que se apodera repentinamente de ellos. Aunque esta impresión puede variar en intensidad, ninguna perturbación debe tomarse a la ligera. Todas son indicio de que ha tenido lugar un cambio drástico en la galaxia. Es también mediante la percepción de estas perturbaciones que un usuario de la Fuerza puede detectar la presencia de otros seres y objetos sensibles a la Fuerza.



IX

EL DIRECTOR DE JUEGO

"Eso está bien. Has dado tu primer paso hacia un mundo sin límites."

–Obi-Wan Kenobi

Bienvenido a tu primer paso para convertirte en Director de Juego de **Al Filo del Imperio**. Dirigir una partida de rol puede ser un desafío, pero también resulta muy gratificante de un modo distinto a la interpretación de personajes individuales. Este capítulo brinda a los Directores de Juego (DJ) primerizos toda la información que necesitan para convertirse en expertos y amenos narradores de *Star Wars*. Tanto los DJ curtidos como los principiantes encontrarán aquí información y consejos útiles para dirigir partidas desde el punto de vista narrativo y también desde el mecánico.

El Director de Juego tiene muchas responsabilidades a la hora de dirigir una partida en condiciones. Debe idear el argumento general de la aventura. Interactúa constantemente con los jugadores, exponiendo los detalles que sus personajes deben comprender para disfrutar del juego. Ha de interpretar el papel de todos los PNJ con los que se topan y describir todos los lugares que visitan. Tiene que ser ocurrente y saber improvisar sobre la marcha para adaptarse a cualquier personaje o cambio en toda situación. El DJ debe adjudicar las reglas y estar listo para aplicarlas de manera imparcial y consistente.

Quizá esto parezca excesivo, pero por suerte el DJ no necesita ser perfecto en todo, y mucho menos sus primeras veces. Dirigir una partida para unos amigos no tiene por qué ser como arbitrar un evento deportivo. El DJ debe proponerse hacer cumplir las reglas y dirigir la partida de la mejor forma posible, pero lo más importante es que todos se lo pasen bien. Cuando el DJ se enfrenta a una situación imprevista o necesita una resolución para una mecánica de juego, es perfectamente aceptable tomar una decisión rápida y dejar la evaluación del resultado para después de la partida.

El principal objetivo del DJ consiste en crear una partida emocionante y memorable en la que todos se diviertan. Hay muchas formas de conseguir este fin, como numerosos son los obstáculos que pueden surgir durante el proceso. La cooperación entre el DJ y los jugadores propicia el mejor entorno posible para una partida entretenida. Si a cualquiera de los participantes se le ocurre una buena idea, no hay que ignorarla.

Este capítulo ahonda en los métodos específicos que tiene el DJ a su disposición para planificar y dirigir sus partidas. Sirve de orientación a la hora de preparar y escenificar la primera partida, utilizar aventuras oficiales, idear historias nuevas y desarrollar una campaña completa. Se incluyen pautas generales para la creación de aventuras y consejos de índole mecánica para el diseño de buenos encuentros. Proporciona ayudas para tratar con jugadores y dinámicas de grupos tanto dentro como fuera del juego. Ofrece consejos específicos al DJ para implementar Obligaciones y Motivaciones en la creación de historias y personajes. También ilustra las mejores formas de interpretar una reserva de dados y maximizar su uso en el juego.

Por último, este capítulo contiene sugerencias sobre cómo diseñar aventuras y campañas que encajen en la ambientación de **Al Filo del Imperio**. Se comentan los elementos argumentales y los tipos de tramas que mejor reflejan la vida en los bajos fondos y en las sociedades marginales de la galaxia. Con este sistema también se pueden narrar otros tipos de historias, pero se centra ante todo en los granujas y la escoria que habitan la galaxia.

CÓMO DIRIGIR UNA PARTIDA DE AL FILO DEL IMPERIO

Para dirigir una partida de **Al Filo del Imperio** hacen falta jugadores, planificación, conocimiento de las reglas e interés por compartir una experiencia amena y divertida. Esta sección guía a DJ noveles y veteranos por igual a través de una partida típica, desde la primera sesión hasta la última. Las primeras secciones, desde **Reunir a los jugadores** hasta **Continuar con la historia**, están pensadas para DJ principiantes. Los consejos que se ofrecen en las restantes secciones van dirigidos a DJ con una o dos sesiones de experiencia, así que no es necesario leerlas para la primera partida.

REUNIR A LOS JUGADORES

Por encima de todo, para una partida se necesitan jugadores. El DJ debe recurrir primero a su grupo de amigos. No pasa nada si no han jugado nunca a rol; dada la popularidad de las películas de *Star Wars*, lo más seguro es que ya tengan un conocimiento básico de la ambientación. Esto les facilitará una comprensión de las Motivaciones, lugares y eventos generales más fluida que en cualquier otra ambientación menos conocida. Si los amigos del DJ no están interesados, existen otras opciones: se pueden reclutar jugadores de asociaciones locales, jornadas lúdicas o cualquier página web que organice partidas en línea. Y lo mismo se aplica a los jugadores que busquen DJ.

Para la primera partida y para aventuras cortas, la química entre los jugadores es menos importante que en campañas prolongadas. Sin embargo, el DJ y los jugadores deben procurar fichar a gente con la que puedan congeniar. Viene muy bien que compartan gustos en lo referente a estilos de juego y preferencias sobre el juego y sobre cómo han de desarrollarse las partidas. Si el DJ va a dirigir su primera partida, debe anunciárselo a los jugadores; se mostrarán más comprensivos con sus fallos si saben que aún está aprendiendo los entresijos del sistema. Y si además han ejercido como Directores de Juego, también sabrán darle buenos consejos.

PREPARAR Y DIRIGIR LA PRIMERA PARTIDA

Los preparativos de una partida son una de las responsabilidades más importantes del DJ. Más adelante en este mismo capítulo se ofrecen consejos detallados sobre este respecto; por ahora, lo primero es leerse las reglas. El DJ no tiene que memorizarlas ni comprender todos sus detalles para una toma de contacto. Su familiaridad con las reglas irá creciendo con cada partida que dirija. Ha de centrarse en la creación de PJ, ya que será la primera experiencia que tendrán los jugadores con la mecánica del juego, y lo normal es que le pidan consejo y orientación.

El DJ debe repasar todas las reglas específicas o inusuales que se utilicen en la aventura. Es recomendable que tome notas sobre su aplicación, incluidas páginas de referencia; así se agiliza el juego. El sistema se aprende mucho más rápido cuando se juega, así que sería aconsejable participar como jugador en una partida de otro DJ para perfeccionar el uso práctico de las reglas. Además, esto también permite que uno se haga una idea sobre cómo quiere dirigir sus propias partidas.

El DJ debe aprenderse las reglas básicas del combate: ataque, movimiento y daño. Es muy posible que haya al menos un encuentro de combate en cada partida. Una de las principales responsabilidades del DJ es la de controlar a todos los adversarios, enemigos, aliados y transeúntes implicados en el combate. Aunque el DJ se enfrente a los PJ en combate, no es su enemigo. Debe interpretar a los combatientes, tomar decisiones tácticas en función de lo que sabe cada uno sobre la situación y definir sus propósitos. Habrá ocasiones en las que los malos no se detendrán ante nada con tal de eliminar a los buenos, pero no siempre es el caso. Existen muchas formas igualmente apasionantes de terminar una escena sin necesidad de matar a todos los integrantes del bando contrario.

El siguiente paso es leer la aventura. Para la primera partida se recomienda encarecidamente usar una aventura oficial como **Problemas a la vista** (página 417). Utilizar una aventura publicada permite al DJ primerizo concentrarse en dirigir la partida sin la presión añadida de crear un buen argumento desde cero. El DJ debe subrayar o anotar

¡PRIMERO LA DIVERSIÓN, LUEGO LAS REGLAS!

Recuerda que todos los que estáis en la mesa os habéis reunido para pasar un buen rato. Aplicar bien las reglas es importante, pero no primordial. Nunca permitas que una duda o interpretación de alguna regla perjudique la diversión. Todos querrán engrandecer la historia con momentos verdaderamente descabellados. Aunque el DJ tenga el control sobre el argumento de la historia, no debe pasar por alto ninguna idea o acción sugerida por un jugador si da pie a resultados espectaculares, por impredecibles que sean las consecuencias. ¡Si tanto el DJ como los jugadores están disfrutando, la cosa va como tiene que ir!

NORMAS Y PROTOCOLOS DE LAS TIRADAS DE DADOS

Las tiradas de dados son un componente fundamental en **Al Filo del Imperio**. Los dados que se utilizan en este juego ofrecen mucho más que una simple indicación de éxito o fracaso. El DJ y los jugadores se basan en sus resultados para añadir elementos a la historia.

Los jugadores siempre deben tirar los dados donde todos puedan ver los resultados. Esto impide que hagan trampas y además permite al DJ ver los símbolos exactos obtenidos en la tirada. Aunque no toda tirada precisa de una interpretación creativa, es un sistema que puede enriquecer la historia. En la página 294 se ofrecen consejos adicionales sobre este aspecto del juego.

El DJ normalmente tira también los dados al descubierto, y sus resultados están abiertos a la interpretación del mismo modo que los generados por las tiradas de los jugadores. Lo más importante es que los jugadores disponen de varios métodos para influir en las reservas de dados, y por tanto necesitan poder verlas en la mayoría de las situaciones. Pero hay ocasiones en las que puede resultar conveniente que el DJ oculte el resultado de una tirada. Un adversario podría intentar algo que afecte a los PJ, y quizá estos no se den cuenta a menos que el adversario no obtenga el resultado deseado en su tirada. En estos casos, el DJ no querrá revelar la treta del adversario mostrando el resultado de su tirada.

Estas tiradas secretas afectan al juego de distintas maneras. Si el DJ oculta sus tiradas con mucha frecuencia, los jugadores no podrán influir en ellas como prevé el sistema. A menudo el DJ interpreta tiradas con el propósito de mejorar la experiencia de juego para todos los participantes; esto suele ocurrir cuando un PJ se enfrenta a la muerte, o si uno de los bandos sufre una racha de malas tiradas o la suerte le da la espalda. Esta interpretación ya está permitida, integrada y prevista en el sistema de **Al Filo del Imperio**, lo cual favorece las tiradas al descubierto.

Además, el DJ debe procurar no falsear demasiados resultados, puesto que empaña la experiencia de juego y la sensación de triunfo de los jugadores. Si creen que su éxito o fracaso obedecen únicamente al arbitrio del DJ, no tardarán en perder interés por el juego.

los conceptos más importantes de la trama. La creación de aventuras y campañas se explica más adelante en este mismo capítulo.

El DJ también ha de disponer sobre la mesa todo lo que vayan a necesitar, como planos y ayudas para los jugadores. En la mesa debe haber espacio suficiente para que todos puedan escribir en sus hojas de personaje y tirar dados, además de una zona central reservada para que el DJ pueda desplegar un mapa en caso de combate. Siempre es aconsejable tener a mano dados adicionales y hojas de personaje en blanco, por si acaso. El DJ debe plantearse la posibilidad de diseñar un par de PJ antes de empezar a jugar para los jugadores que no tengan personaje, no quieran crearlo o lleguen tarde. Además, estos PJ de reserva siempre se pueden utilizar como PNJ en caso de necesidad.

CREACIÓN DE PERSONAJES

El DJ debe colaborar con los jugadores durante el proceso de creación de sus personajes. Antes de empezar, el DJ tiene que informarles del tipo de historia que pretende narrar en la partida. Esto incluye la ubicación inicial, el marco temporal, el trasfondo y otros detalles que puedan influir en la selección de profesiones, especies e historiales de personajes.

Los jugadores tendrán sus propias ideas sobre los personajes que quieren interpretar. Si el DJ opina que el concepto de un personaje contraviene la trama que tiene planeada o no encaja con el resto del grupo, tiene potestad para vetar o permitir dicho personaje en la aventura o campaña. No obstante, la mayoría de los jugadores estarán dispuestos a modificar los conceptos de sus personajes en la medida necesaria para satisfacer las necesidades de la historia y poder formar parte del grupo.

A menudo resulta de utilidad crear personajes en torno a un concepto de grupo. **Al Filo del Imperio** posee sus propias mecánicas y sugerencias para jugar campañas con una astronave como componente central de la trama. En este caso es fácil concebir como concepto de grupo la tripulación de esa nave, formada por PJ que desempeñen las labores de piloto, ingeniero, primer oficial y demás tripulantes. Otras opciones podrían centrarse en grupos de contrabandistas, mercenarios o cazarrecompensas.

El DJ debe animar a los jugadores a que desarrollen al menos un historial básico para sus PJ que contemple sus Obligaciones y Motivaciones. La cantidad de información necesaria depende en gran medida del estilo de juego del DJ. Estos trasfondos pueden ser tan detallados o someros como los jugadores y el DJ estimen oportuno. Además, el DJ puede (de hecho, debe) extraer ideas y aspectos argumentales de los historiales de los personajes para implicarlos de manera eficaz a la trama de la aventura.

Los propios jugadores plantearán situaciones y giros imprevistos. Quizá uno de ellos quiera interpretar a un usuario de la Fuerza encubierto, mientras que otro podría ser un granuja solapado dispuesto a ganarse unos cuantos créditos vendiendo información privilegiada al mejor postor. Los trasfondos conflictivos pueden dar pie a líneas argumentales interesantes y dramáticas, pero el DJ debe procurar que no dividan al grupo hasta el punto de arruinar la diversión de los jugadores.

Hay un aspecto de la creación de personajes que requiere una implicación directa por parte del DJ: la Obligación. Toda Obligación que asuman los personajes contribuye a los aspectos de la historia que el DJ deberá desarrollar tarde o temprano. Para la primera partida basta con que el DJ anote los tipos y puntuaciones totales de Obligaciones para utilizarlos más adelante. Las aventuras oficiales como **Problemas a la vista** contienen indicaciones y usos adicionales para las Obligaciones. Para más información, consulta la sección **Usos de la Obligación** (página 306).

APRENDER A JUGAR

Durante las primeras partidas es normal que todo el interés se centre en aprender las mecánicas del sistema de juego. A medida que el DJ y los jugadores se familiaricen con ellas, cada vez perderán menos tiempo debatiéndolas y asimilándolas,

y podrán dedicar ese tiempo a la interpretación y al desarrollo de la historia. Los jugadores apelarán al DJ para que explique y adjudique las reglas, pero no es ésta una tarea que deba desempeñar él solo. El DJ puede pedir la opinión de los jugadores, sobre todo si están aprendiendo a jugar a la vez. Debe ser justo e imparcial, y tener siempre en cuenta los argumentos de los jugadores. No obstante, en última instancia sus decisiones siempre son definitivas.

DIRIGIR LA PRIMERA PARTIDA

Algunos DJ dedican la totalidad de la primera partida a la creación y presentación de los personajes; de este modo los jugadores disponen de sobradas oportunidades para familiarizarse con el proceso y con las distintas opciones. También es la ocasión ideal para comentar sus conceptos de manera detallada e idear trasfondos preliminares que contemplen sus Obligaciones y Motivaciones iniciales. El DJ debe revisar rápidamente los personajes completados en busca de errores manifiestos.

Se recomienda encarecidamente comenzar la primera aventura durante esta partida de iniciación, aunque sólo sea para que los personajes se presenten y protagonicen un breve encuentro todos juntos. Conforme transcurra la partida, el DJ debe procurar que avance la historia sin detenerse a consultar las reglas para cada acción realizada. El dominio de las reglas llegará con el tiempo, y las complejidades del sistema se ven más claramente con la práctica.

Si el DJ dirige una aventura oficial, encontrará en ella indicaciones para el desarrollo de la trama. Si por el contrario opta por crear una historia propia, es mejor que no la complique demasiado. Debe planificar al menos un encuentro de combate a escala personal, otro de contenido narrativo y algo de tiempo para que los PJ interactúen entre ellos y se conozcan mejor. Más adelante podrá ir añadiendo batallas espaciales, usos de la Fuerza y demás reglas especializadas. Cabe destacar que es perfectamente normal que la creación de personajes y la resolución de combates se prolonguen más de la cuenta en las primeras partidas. El juego se agiliza cuando todos conocen las reglas.

TIRAR LOS DADOS

Los dados y símbolos especiales de **Al Filo del Imperio** pueden resultar extraños y desconcertantes para los jugadores primerizos. El DJ puede facilitarles la asimilación de esta parte del sistema pidiéndoles algunas tiradas de ejemplo. Antes de empezar la aventura, quizá incluso antes de la creación de personajes, el DJ debería hacer las siguientes tiradas empleando las puntuaciones de un PJ pregenerado o de un adversario sacado del **Capítulo XII: Adversarios**. Para hacerse una idea de cómo interpretar estas tiradas de ejemplo, el DJ puede consultar los recuadros **Interpretación de dados: Éxito** e **Interpretación de dados: Fallo** en las páginas 296y 297.

- Ataque cuerpo a cuerpo
- Ataque a distancia
- Uso de habilidad
- Iniciativa
- Puntos de Destino



CONTINUAR CON LA HISTORIA

¿Qué ocurre una vez que se termina la aventura introductoria? En primer lugar, el DJ ha de comprobar si los jugadores se han divertido y preguntarles cómo creen que podría mejorar la siguiente partida. Si van a continuar con la misma campaña, el DJ también debe otorgar PE (ver página 300) y otras recompensas como créditos o equipo.

A continuación, el DJ debe dar a los jugadores la oportunidad de modificar, ajustar o descartar sus personajes si lo desean. Ningún jugador debería tener que cargar con un personaje con el que no se siente a gusto, y menos cuando aún está aprendiendo a jugar. Después de haber probado el personaje, quizá opine que sus decisiones originales no hayan sido las más convenientes para su estilo de juego particular, o puede que descubra otras opciones que le suscitan más interés o que sencillamente encuentra más divertidas. No se debe penalizar a ningún jugador por cambiar de PJ o crearse uno nuevo.

El DJ es libre de continuar con la trama presentada en la primera partida o alentar a los jugadores para que emprendan una nueva aventura, ya sea publicada en un producto oficial o creada por él mismo. Para más información, consulta las secciones de creación de campañas y aventuras más adelante en este mismo capítulo.

EL GRUPO DE JUEGO

El mantenimiento de un grupo de jugadores requiere mucho esfuerzo, aun cuando sus miembros sean amigos. Hay veces en que la gente tiene otros compromisos y no puede quedar para jugar. En muchas partidas se producen distracciones; podrían darse conflictos debidos a las diferencias entre estilos de juego distintos o como reacción a los problemas que surgen como parte de la trama de una aventura. Algunos jugadores se enfadan cuando les ocurren cosas malas a sus personajes, sobre todo si creen que es por culpa de otro jugador.

No es habitual que una de estas cuestiones se descontrole hasta el punto de fastidiar una campaña o dividir al grupo, pero puede ocurrir. Incluso bien planteado, un conflicto puede hacer que los jugadores se sientan incómodos. Esta sección contiene varios consejos que ayudan a evitar o paliar estas situaciones problemáticas.

ETIQUETA DE JUEGO

La etiqueta de juego es un conjunto de normas, habitualmente tácitas, que los Directores de Juego aplican en todas las situaciones relacionadas con las acciones de los jugadores que son ajenas a las reglas del juego. No existe ninguna etiqueta universal para toda clase de grupos y DJ, pero es conveniente establecer algunas pautas generales para ciertas situaciones comunes con el fin de que los jugadores sepan a qué atenerse. La etiqueta de juego puede aplicarse a cualquiera de las situaciones que se describen a continuación, así como a muchas otras que puedan darse en determinadas circunstancias dentro de un grupo específico.

- **Conversaciones irrelevantes:** Los juegos son actividades y pasatiempos de carácter social. Es habitual que los jugadores bromeen y charlen entre ellos. Aunque esto no tiene nada de malo, en ocasiones puede arruinar momentos dramáticos o perjudicar la experiencia de juego de algún modo. Esto suele ocurrir sobre todo cuando el DJ dirige una escena en la que sólo participan uno o dos jugadores. La cantidad de conversaciones al margen que se permiten o toleran depende en gran medida de cada grupo, pero por norma general los jugadores deben tener consideración con los demás si les piden que se centren en la partida.
- **Distracciones:** Al igual que las conversaciones irrelevantes, las distracciones en la mesa deberían minimizarse en la medida de lo posible. Esto incluye el uso de ordenadores portátiles, teléfonos móviles, *tablets*, reproductores de música, televisores y cualquier otra cosa que aparte la atención de los jugadores de la partida.
- **Discusiones fuera de la interpretación:** A veces, incluso una conversación relacionada con el juego puede resultar una distracción. Durante una partida, sobre todo en los encuentros de combate, los jugadores tratan de coordinar las acciones de sus PJ. Aunque es legítimo permitir una cierta medida de planificación, es aconsejable restringir las conversaciones en pleno asalto de combate si la situación no se presta a ellas. Un problema derivado de esto se da cuando un jugador sugiere acciones a otro. Aunque esto resulta muy útil para los neófitos, favorece un tipo de coordinación poco realista que puede irritar a los demás jugadores si ocurre en todas las partidas. Véase la sección **Lo que saben los jugadores y lo que saben los PJ** (página 294).
- **Intercambio de notas:** Puede haber ocasiones en las que un personaje quiera actuar a sabiendas de algo que ningún otro PJ conoce, y pretenda ocultarles sus actos.

JUGADORES AUSENTES

La incomparecencia de jugadores es un problema constante para los DJ. La no asistencia de un jugador puede trastocar o impedir el transcurso natural de la trama, así que es preferible que el DJ se anticipe a estas ausencias.

Si el jugador no se ha presentado a la partida, hay que buscar el modo de justificar la ausencia de su personaje. Existen muchas razones plausibles: puede que esté enfermo, herido, entrenándose, ocupándose de otros asuntos, reparando la nave o incluso retenido por las autoridades.

Si el personaje del jugador ausente es esencial para la partida o encuentro actual, puede interpretarlo otro jugador. Si oculta información al resto del grupo, puede llevarlo el propio DJ; de no ser así, se recomienda que sea otro jugador, o el grupo entero, quienes controlen al personaje. Normalmente no está bien visto que se permita que el personaje sufra heridas graves o incluso muera cuando lo está interpretando otra persona.

Si el personaje es absolutamente indispensable para la trama, lo mejor es cancelar la partida y dejarla para cuando todos puedan asistir. Como es lógico, éste debe ser el último recurso. Pero si la propia historia gira en torno a un evento importante del que todos quieren formar parte, posponer la partida es con frecuencia la mejor medida para evitar la decepción y el resentimiento del jugador ausente.

El jugador y el DJ pueden intercambiar notas para comunicarse en secreto la progresión de esa parte de la trama. Menos habitual es el intercambio de notas entre jugadores, pasando por encima del DJ. Por lo general ambos son aceptables, pero el DJ debe procurar que estos intercambios no sean excesivos para no frustrar a los jugadores que no participan en ellos.

DINÁMICAS DE GRUPO

Existen dos dinámicas de grupo principales que pueden darse en una mesa de juego. Una de ellas es la que tiene lugar entre los jugadores, y la segunda es la que se da entre sus personajes. Ambas son importantes para disfrutar de la partida. Lo ideal es que los jugadores se diviertan jugando con sus compañeros de mesa, y que sus personajes tengan lo bastante en común para asociarse sin demasiadas fricciones entre ellos. Cualquier impedimento para una de estas dos dinámicas puede menoscabar la diversión.

DESACUERDOS EN EL GRUPO

La interpretación es una actividad sumamente circunstancial. A medida que se va desarrollando la historia, el grupo discutirá sus procedimientos. Esto suele resolverse por sí solo según se comentan las diferentes opciones. Los desacuerdos causados por la interpretación de individuos con distintas actitudes pueden dar pie a escenas verdaderamente memorables. Sin embargo, si una disputa se exacerba hasta el punto de amenazar con arruinar la diversión, suele ser buena idea hacer una pausa, ya sea para descansar unos minutos o para suspender la partida hasta otro día.

A veces el DJ puede alterar la situación dentro del juego para facilitar una solución más obvia o satisfactoria para todos. El compromiso por parte del DJ o de los demás jugadores para que la historia no se estanque no sólo es aceptable, sino conveniente; sobre todo si la situación incomoda a algún jugador. El grupo no debe permitir que un desacuerdo se prolongue durante demasiado tiempo, ya que puede provocar resentimiento y posiblemente incluso la ruptura del grupo.

CUANDO EL GRUPO SE SEPARA

En ocasiones el mejor modo de proceder consiste en dividir a los personajes en varios grupos separados. Normalmente esto sucede cuando la acción se disgrega y el grupo ha de estar en varios sitios a la vez. También puede utilizarse este método cuando el grupo difiere considerablemente en cuanto al procedimiento más apropiado.

Sea cual sea el motivo, separar el grupo también divide la atención del DJ, quien como es lógico debe centrarse en unos personajes mientras los demás esperan su turno para protagonizar la escena. El DJ debe tener cuidado de no hacer esperar demasiado a estos últimos. En algunos casos los jugadores pueden incluso levantarse de la mesa y esperar en otra habitación para no oír algo que no deban ni adulterar una escena en la que sus personajes no participan y por tanto no pueden influir. Véase también la sección **Lo que saben los jugadores y lo que saben los PJ** (página 294).

Separar al grupo es una medida aceptable siempre y cuando no se prolongue demasiado. Su impacto en el juego es menos negativo si el DJ permite que todos los jugadores sigan sentados a la mesa. Las separaciones prolongadas pueden enriquecer la historia en determinadas circunstancias, pero siempre han de manejarse con sumo cuidado; en los casos más extremos quizá sea conveniente dirigir partidas diferentes para cada parte del grupo.

CUANDO EL GRUPO SE SALE DEL GUIÓN

Uno de los grandes atractivos de un juego de rol es la libertad para interpretar a un personaje como cada cual considere adecuado. Los jugadores casi siempre forzarán la historia en direcciones inesperadas pero perfectamente lógicas. Uno de los placeres y responsabilidades del DJ es procurar que la historia siga adelante cuando sucede lo imprevisto.

A veces las acciones del grupo lo desviarán completamente del hilo conductor de la historia. La rigurosidad con que el DJ trate de ceñirlos a la trama que ha ideado depende de su filosofía al respecto. La mayoría conceden libre albedrío

INTRODUCCIÓN DE NUEVOS PERSONAJES JUGADORES

Incluir a un jugador nuevo en un grupo ya establecido puede ser emocionante. A menudo es necesario sustituir a jugadores que se retiran en mitad de una campaña de larga duración. La aparición de un nuevo jugador perturba las dinámicas de grupo y plantea oportunidades adicionales o inesperadas dentro del juego. Sin embargo, no todas las incorporaciones se producen con fluidez, y es preciso tener en cuenta ciertos factores con arreglo a la trama y la diversión del grupo en conjunto.

Antes de añadir un jugador nuevo al grupo, éste debe convenir si la persona en cuestión encaja en su estilo de juego y en la partida actual. El DJ puede comentar la situación de forma discreta con cada jugador para evitar que el nuevo se sienta ofendido si alguien pone alguna objeción.

Cuando el nuevo jugador se sienta a la mesa, tanto el DJ como los demás miembros del grupo deben ponerlo al corriente de la trama de la aventura, su etiqueta de juego y todas las reglas caseras que estén aplicando (es decir, las reglas no oficiales dictadas por el DJ para resolver situaciones atípicas o por preferencias personales).

La incorporación del nuevo PJ debe ir acompañada de una explicación narrativa. Esto puede dejarse en manos del DJ, pero se obtienen mejores resultados si se tienen en cuenta las ideas aportadas por el nuevo jugador y por los miembros del grupo. El personaje puede ser un amigo, pariente o socio de los PJ, o quizá se los haya presentado un PNJ. Una aventura creada con el fin expreso de introducir al PJ es un buen modo de integrarlo en la presente campaña.

Si el jugador recién llegado es también nuevo en **Al Filo del Imperio** o en los juegos de rol en general, quizá necesite ayuda con las reglas y la terminología. Aunque el DJ puede y debe ayudarle, muchas veces es mejor que sea otro jugador el que haga las veces de mentor. De este modo el DJ puede concentrarse en la partida y en el grupo al completo mientras el jugador novato recibe consejos e instrucciones específicas sobre cómo se utiliza la mecánica de juego en cada situación. Si además el jugador se sienta junto a su mentor, sus conversaciones sobre reglas no interrumpirán tanto la partida.

a los jugadores durante un tiempo, dejando pistas, presentando nuevos PNJ o introduciendo eventos que acaben por encauzarlos en la línea argumental que tienen planificada. Un DJ más propenso a la improvisación puede desechar por completo su trama y limitarse a reaccionar a las acciones y objetivos de los personajes. La flexibilidad del argumento es una de las claves para disfrutar al máximo de la experiencia de juego. Ningún enfoque es erróneo a menos que el resultado no sea del agrado de los jugadores.

PLANIFICACIÓN DE LAS PARTIDAS

La planificación de cada partida conlleva tiempo y esfuerzo. Algunos DJ se trazan esquemas y diagramas muy detallados, mientras que otros dirigen sus partidas con un estilo más libre y anotaciones mínimas. Cada DJ tiene su propio sistema, según sus preferencias y el tiempo del que dispone. La importancia de los diferentes aspectos de la planificación de una partida varía en función del estilo de juego, la soltura y la pericia narrativa de cada DJ. Un Director de Juego primerizo debería partir de las sugerencias previas para la primera partida, para después integrar los siguientes consejos a medida que el juego o la historia lo requieran.



ESTILO DE JUEGO

Cada grupo y cada DJ disfrutan jugando de formas muy diversas. El DJ debe estar al tanto de las preferencias de su grupo y preparar partidas que estimulen o satisfagan sus expectativas. Esto no quiere decir que no pueda emplear otros estilos de juego si una escena o encuentro en particular lo requiere. Existen dos estilos de juego generales: el que se centra en el combate y aquél en el que predominan la exploración y la narración. Muchos DJ combinan ambos estilos, alternando partidas interpretativas con otras cargadas de acción y combate.

Una partida con altas dosis de combate se centra en los momentos tácticos del juego. Las peleas y tiroteos ocupan una parte considerable del tiempo de juego, limitando la profundidad y complejidad de las demás escenas. Por lo general los jugadores disfrutan enfrentándose directamente a sus enemigos, ya sea derrotándolos estratégicamente o aniquilándolos en el campo de batalla. Cabe esperar que se produzcan combates en casi todas las partidas.

Por otra parte, las partidas de exploración y narración se dedican más a la trama general, así como a la interacción de los personajes con los lugares, eventos y adversarios del universo de *Star Wars*. Pueden transcurrir partidas enteras sin que se dispare un solo bláster. El conflicto surge principalmente del entorno y de los planes y reacciones de los PNJ más que de tener que esquivar rayos láser. Las líneas argumentales pueden ser más rebuscadas o estar vinculadas en mayor medida a los trasfondos de los personajes.

LA NARRACIÓN

La esencia de todo juego de rol es la narración. Los PJ son los protagonistas de la trama ideada por el DJ. La complejidad y la profundidad de la historia dependen del grupo de jugadores en conjunto. Una buena historia es la que entretiene, no necesariamente la más enrevesada.

ESE TOQUE DE *STAR WARS*

A la hora de dirigir una partida de *Star Wars*, uno de los aspectos fundamentales es evocar algo de lo que puede verse en las películas o series de la saga. Tanto la partida como la trama deben ser rápidas y divertidas, con espacio para el humor y momentos dramáticos o de tensión.

El DJ debe limitar o incluso evitar las tramas que vayan en contra de las expectativas de los jugadores. Por ejemplo, el terror no suele formar parte de la típica experiencia de *Star Wars*. No se suelen describir escenas truculentas con todo lujo de detalles. Esto no significa que no se pueda hacer (en las películas también hay momentos bastante gráficos), pero no debería ser la norma.

También cabe destacar que en el Universo Expandido (las novelas e historias publicadas al margen de las películas y series) se contempla un espectro más amplio de elementos narrativos, entre ellos el terror. Si el DJ desea explorar ideas similares, puede inspirarse en estas publicaciones para no renunciar al tono general de *Star Wars*. En estos casos es recomendable avisar a los jugadores de que la partida aborda temas poco habituales en el universo de *Star Wars*, para que sepan a qué atenerse una vez que empiecen a jugar.

El DJ ha de crear al menos un argumento básico para la aventura que quiere dirigir (o conocerlo bien si se trata de una aventura publicada). Debe inspirarse en los trasfondos de los PJ para involucrarlos en la trama. Por ejemplo, la respuesta de un personaje a una incursión pirata podría ser muy diferente si el capitán de los piratas resultara ser un pariente o un odiado enemigo. Las revelaciones inesperadas, conflictos de intereses y demás giros similares aumentan la complejidad de la trama, y con ello su disfrute potencial. Para más detalles sobre la creación de aventuras, consulta las secciones **Creación de aventuras para Al Filo del Imperio** (página 302) y **Cómo dirigir una campaña completa** (página 317).

FUENTES DE INSPIRACIÓN

El Universo Expandido de *Star Wars* es inmenso. En sus más de 35 años de películas, cómics, novelas, juegos, guías, series de televisión y demás hay abundante información de referencia para que los DJ creen sus propias partidas. Además, la línea de juegos de *Star Wars* de Edge Entertainment seguirá expandiéndose con más suplementos y aventuras para diversas experiencias de juego. Con todo, el DJ es libre de basarse en cualquier otra publicación de *Star Wars* o de otras fuentes en busca de ideas para sus aventuras. Muchas de ellas también proporcionan estupendos referentes visuales que pueden utilizarse en la mesa de juego.

CÓMO DIRIGIR UNA PARTIDA

Dirigir una partida entraña mucho más que la mera narración de la historia. El DJ también ha de encargarse de los medios mecánicos con los que se mantiene el juego en marcha. En esta sección se ofrecen consejos para aplicar reglas específicas y otros elementos durante una partida, además de explicar sus posibles interacciones.

APLICACIÓN DE LAS REGLAS

El DJ es el árbitro definitivo en todas las discusiones sobre reglas. Es muy importante que escuche los argumentos de los jugadores y sopese su interpretación de las reglas. Sin embargo, estos debates no han de acaparar el tiempo de juego. El DJ debe tomar una decisión para reanudar la partida. Si después revisa la situación con más detenimiento y comprueba que su dictamen fue erróneo, puede tratar de compensar al jugador o grupo en la próxima partida, o sencillamente admitir su equivocación y considerarla una lección aprendida.

A veces el DJ opina que una regla no es del todo clara o se enfrenta a una situación poco habitual; en estos casos puede idear una regla casera que solucione la papeleta. También puede resultar productivo comentarlo con otros DJ o jugadores que dominen las reglas, ya sea en persona o en foros de juegos especializados. Sin embargo, tanto los jugadores como el propio DJ deben evitar la tentación de explotar los entresijos y las lagunas de las reglas para disfrutar de ventajas injustas, imprevistas o que no se hayan contemplado como tales.

LO QUE SABEN LOS JUGADORES Y LO QUE SABEN LOS PJ

Normalmente, en una situación dada los jugadores saben mucho más de lo que puedan saber sus personajes. Es importante diferenciar entre la información disponible fuera del juego y la información que conoce un personaje. En aras de la inmersión en el juego, los jugadores no deben hacer uso de ningún conocimiento que sus personajes no posean de forma lógica en el mundo de juego.

Esto ha de tenerse en cuenta sobre todo cuando el grupo se separa y hay personajes en lugares distintos. Para no complicar innecesariamente el juego, el DJ puede permitir que todos los jugadores permanezcan sentados a la mesa mientras dirige sus escenas individuales. Sin embargo, los jugadores cuyos personajes no estén participando en una escena concreta no deben interpretar luego a sus PJ basándose en la información que hayan podido adquirir escuchando la interacción entre el DJ y el resto del grupo.

Además, es posible que los jugadores sean unos entendidos en la ambientación de *Star Wars*. Aunque este conocimiento puede aprovecharse para añadir detalles vistosos al juego, los jugadores deben procurar prescindir de toda información que sus PJ ignoren sobre el universo o la actual coyuntura política. Por ejemplo, es muy improbable que los personajes conozcan la historia personal de Darth Vader a pesar de su aparición en las películas.

INTERPRETACIÓN DE LA RESERVA DE DADOS

Una de las principales responsabilidades del DJ consiste en interpretar los resultados de las tiradas de dados. Habida cuenta de la diversidad de opciones en la configuración exacta de cada reserva, tanto el DJ como los jugadores disponen de numerosas oportunidades para traducir sus resultados en diversos efectos narrativos. En los momentos intensos de una partida, los jugadores pueden evaluar rápidamente el

resultado de una tirada con el único fin de determinar si se ha superado con éxito y luego recoger los dados para hacer la siguiente tirada. El DJ no debe consentir esto, sobre todo si la historia se encuentra en un momento crítico. Aunque no todas las tiradas requieren una interpretación exhaustiva, en los momentos más trascendentales siempre debe reflejarse su influencia.

Los símbolos generados en cada tirada sirven para mucho más que para indicar el éxito o fracaso de una acción. Un éxito obtenido con un ⬢ puede tener un significado diferente al que se saca en un ◆ o un □; en este caso puede interpretarse como que la habilidad del personaje ha prevalecido sobre los demás desafíos. Si ese mismo resultado se hubiese generado con un □, a lo mejor ha sido un golpe de suerte lo que ha propiciado el éxito. El DJ ha de apoyarse en los dados en la medida de lo posible para enriquecer la historia.

□ y ■ señalan el influjo de la fortuna y el infortunio en los resultados. Fallar una tirada por culpa de estos dados indica que la dificultad inherente a la situación, el terreno o la tarea en cuestión ha resultado excesiva para el personaje. Superar la tirada gracias a ellos significa que la suerte, la Fuerza o una circunstancia ventajosa han beneficiado al personaje.

◆ y ◆ representan el conflicto entre las capacidades innatas y los conocimientos de un personaje enfrentados a la dificultad intrínseca de una tarea. Una tirada fallida a consecuencia de estos dados indica que la tarea era demasiado complicada para llevarse a cabo con éxito en esta ocasión.

⬢ y ⬢ reflejan el adiestramiento del personaje frente a retos insalvables. Como ocurre con ◆ y ◆, superar una tirada gracias a estos dados significa que el entrenamiento del personaje le ha permitido triunfar, mientras que el fracaso indica que las circunstancias eran demasiado adversas.

Los símbolos y suelen tener una influencia menos definida en el resultado de una tirada. A veces activan ciertas capacidades o efectos vinculados a talentos o aptitudes especiales. Más habitualmente conceden al DJ o a un jugador la oportunidad de describir cómo las consecuencias de la acción han situado a un personaje en mejor o peor posición.

Los símbolos y deberían suscitar momentos de emoción en la mesa. indica un éxito crítico que proporciona al personaje una ventaja en la escena. representa un fallo crítico que perjudica al personaje y empeora la situación de manera considerable.

Normalmente la configuración de la reserva de dados no contiene un reparto equitativo de tipos de dados beneficiosos y perjudiciales. En vez de eso los ✲, ➤ y demás símbolos se distribuyen en distintas cantidades entre todos los dados. A menudo el DJ es quien debe decidir cuáles de los ✲ o los ➤ son relevantes para la interpretación de la historia.

USO DE DADOS DE BENEFICIO Y COMPLICACIÓN

Los dados de Beneficio y de Complicación son herramientas básicas para que el DJ manipule la fortuna y el infortunio durante una partida. Aparte de las directrices generales para la asignación de dificultad en una reserva de dados, con □ y ■ el DJ puede brindar a los personajes una oportunidad para poner en práctica ideas disparatadas o poco convencionales. Los jugadores disfrutan con toda ocasión de buscar soluciones creativas en el juego, y el DJ puede regular la dificultad de tales propuestas añadiendo ■ en lugar de rechazarlas de plano. Es preciso señalar que □ y ■ no suelen incrementarse a otros tipos de dados.

Al margen de esto, los □ pueden servir para premiar a un PJ por un buen plan o una ocurrencia ingeniosa. También se pueden utilizar en situaciones que no estén cubiertas por las reglas. Si el jugador tiene una buena idea y el DJ da su consentimiento, puede añadir □ a su reserva de dados. Esta medida es especialmente aconsejable si la idea refleja el espíritu de las películas e historias de *Star Wars*.

USO DE LA TENSIÓN

La Tensión es un medio no letal para causar perjuicios físicos y psicológicos en los personajes sin necesidad de infligirles Heridas y daños considerables (en la página 31 se ofrece una descripción completa). Para el DJ, la Tensión representa una oportunidad para añadir énfasis y consecuencias mecánicas a los aspectos narrativos de una escena o enfrentamiento. En combate, los efectos de la Tensión dictados por el DJ deben limitarse a la posibilidad de que los jugadores sufran Tensión voluntariamente para llevar a cabo maniobras adicionales o utilizar talentos. Algunas circunstancias y entornos extremos también aumentan la cantidad de Tensión planteada por el DJ en el encuentro, aunque no debe ser un factor influyente durante un combate típico.

SEGUIR (O NO) LA TRAMA OFICIAL DE *STAR WARS*

Un aspecto interesante del universo de *Star Wars* es que, en general, casi todo lo que se ha publicado sobre este universo se considera parte de la historia oficial. Todos los productos licenciados pero no producidos directamente por Lucasfilm (es decir, todo lo que no sean las películas y las series de televisión) se conocen en conjunto como el Universo Expandido. Con más de 35 años de contenidos publicados a sus espaldas, es un recurso de valor inestimable para que los recién llegados se familiaricen con un universo que abarca miles de años de historia.

Al dirigir una partida de *Star Wars*, el DJ debe plantearse desde el principio si sus aventuras van a adscribirse a la trama oficial de *Star Wars*. En la mayoría de los casos esto no supone ningún problema; mientras sus aventuras no incluyan ninguno de los personajes y eventos de las historias oficiales, podrán coexistir pacíficamente con el resto del universo.

Sin embargo, algunos DJ y jugadores se sienten coartados por el hecho de que sus héroes no son el centro del universo o no pueden afectar al desenlace de ciertos sucesos galácticos. El DJ es libre de respetar tanto o tan poco de la trama oficial de *Star Wars* como desee. Es perfectamente aceptable dirigir una aventura basada en una versión alternativa de este universo, quizá una en la que los sucesos conocidos por todos hayan concluido de un modo diferente; pero en este caso debe comunicarse esta intención a los jugadores.

INTERPRETACIÓN DE DADOS: ÉXITO

¿Qué tienen en común los resultados de estas reservas de dados?

Todas ellas representan una tirada con éxito (es decir, en todas ellas queda al menos 1 símbolo de Éxito sin anular). Supongamos que estas tiradas corresponden al ataque de un contrabandista contra un soldado de asalto. A continuación se ofrecen posibles interpretaciones de cada resultado.

Reserva 1



Reserva 2



Reserva 3



Reserva 1 – Éxito con una ligera ventaja: Los ✲ obtenidos en los ◆ son anulados por los ➤ que han salido en un ◆ y en el ■. Una de las ❍ del siguiente ◆ es anulada por la ⚙ del segundo ◆. Queda una ❍ en el ◆, y se ha sacado un ✲ en el ⬢. La puntería del contrabandista ha resultado superior al blindaje y al entrenamiento del soldado de asalto, lo que le sitúa en una posición ligeramente ventajosa.

"Tu rápido disparo alcanza al soldado, dejando un agujero humeante en su armadura. Crees que no tendrás ningún problema para ponerte a cubierto mientras se recupera del impacto."

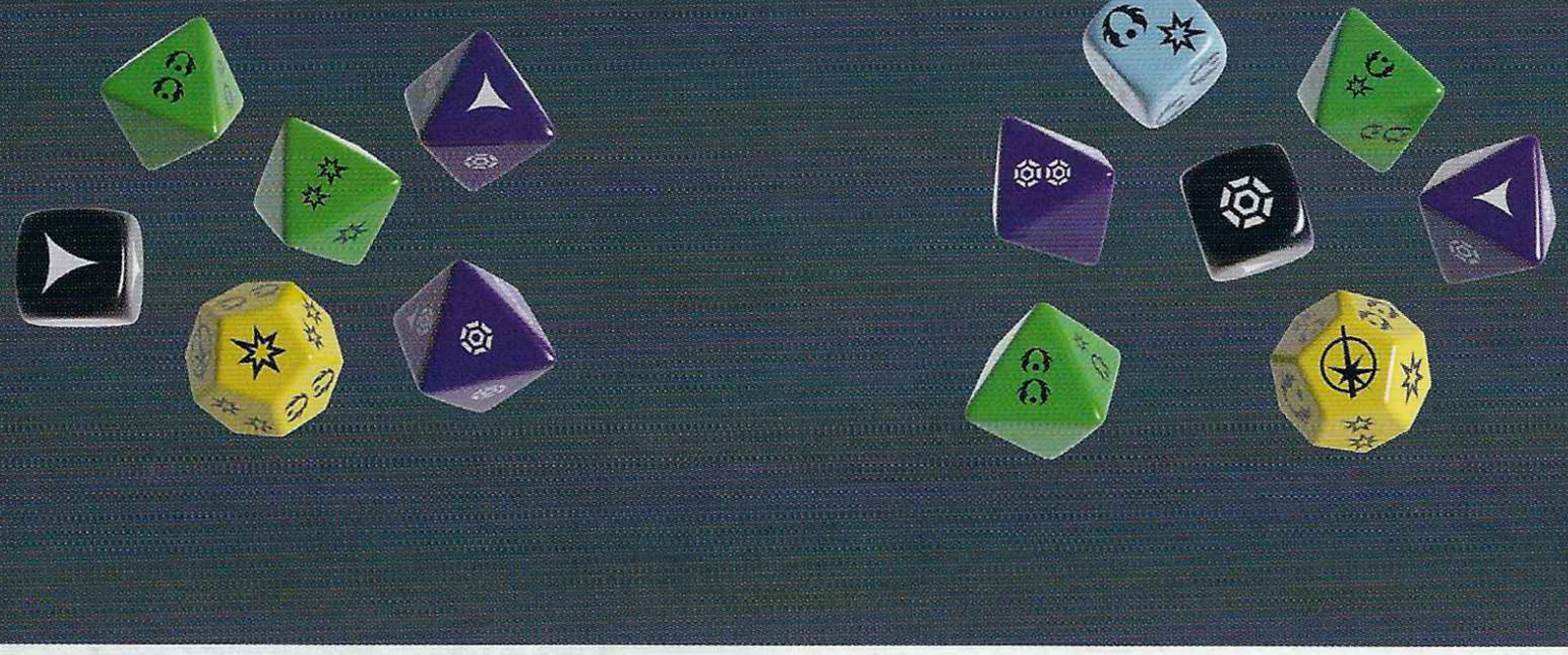
Reserva 2 – Éxito, pero vulnerable: La ❍ del ◆ se anula por la ⚙ de un ◆, y el ✲ de un ⬢ queda cancelado por el ➤ del otro ◆. En el otro ⬢ ha aparecido un ✲, pero los dos ■ tienen sendas ⚙ sin anular. El disparo del contrabandista apenas ha hecho mella en las defensas del soldado, que está en posición de contraatacar.

"Tu disparo atraviesa el follaje en el que se oculta el soldado de asalto, pero sólo le alcanza de refilón. Sigues sin poder verlo bien, y no estás seguro de dónde provendrá su próximo disparo."



Reserva 3 – Ya eres mío: El ✲ y la ❍ del ■ son cancelados por el ➤ de uno de los ◆ y por la ⚙ del ■. Las dos ❍ del primer ◆ son anuladas por las dos ⚙ del otro ◆. En el ◆ restante se han obtenido ✲ y ❍, ¡y en el ⬢ hay un ⊕! El contrabandista vapulea implacablemente al arrinconado soldado, propinándole un fuerte golpe que atraviesa su blindaje.

"Acorralas al soldado de asalto entre el deslizador y la pared, impidiendo que se mueva y asestándole un buen golpe bajo el mentón. El impacto le arranca el casco; aún está vivo, pero muy aturdido."



INTERPRETACIÓN DE DADOS: FALLO

¿Qué tienen en común los resultados de estas reservas de dados?

Todas ellas representan una tirada fallida (es decir, en ninguna de ellas quedan símbolos de Éxito sin anular). Supongamos que las dos primeras tiradas corresponden al encuentro entre un contrabandista y un cazarrecompensas, y que la tercera es una tirada normal de habilidad. A continuación se ofrecen posibles interpretaciones de cada resultado.

Reserva 4



Reserva 5



Reserva 6



Reserva 4 – Un paso en falso: El ■ arroja un resultado de ✲ y ☺, pero ambos símbolos se anulan por la ⚙ del ■ y el ➤ del ◆. En el ◆ hay una ☺, pero se ve anulada por la ⚙ obtenida en el ⬢. En el ⬢ no ha salido nada, y el ⬢ ha generado un ➤ que no es anulado por ningún otro símbolo. El contrabandista no ha logrado escabullirse del cazarrecompensas.

"Tratas de eludir sigilosamente al cazarrecompensas que está apostado sobre la colina. La espesa niebla compensa la ventaja que le confiere la posición elevada, pero es lo bastante listo como para advertirlo. Intentas deslizarse en silencio tras unas rocas, pero tropiezas con una de ellas y delatas tu posición."

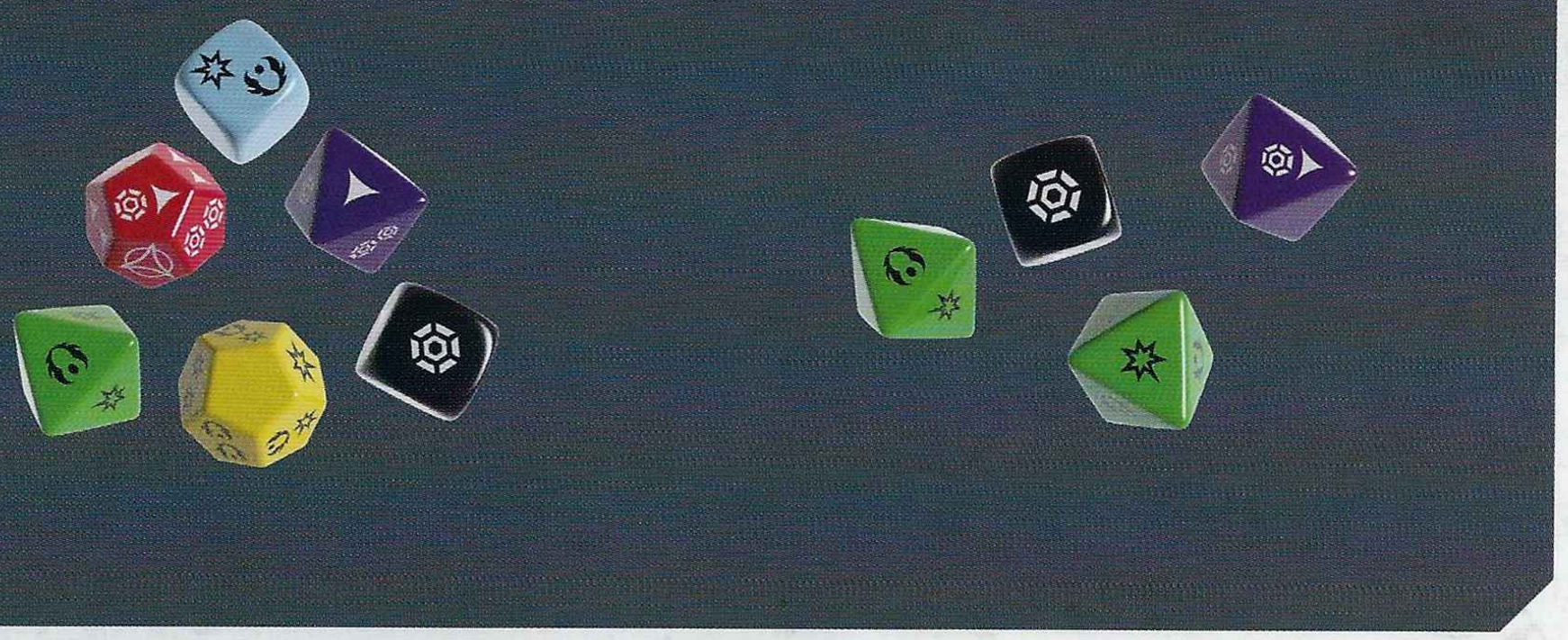
Reserva 5 – Paralizado por el miedo: El primer ◆ genera ✲ y ☺, que se ven contrarrestados por el ➤ y la ⚙ del primer ◆. En el segundo ◆ se ha obtenido una ☺, pero es anulada también por una ⚙ del segundo ◆. El ⬢ tiene un ✲, pero el ➤ del ■ lo cancela. Queda una ⚙ sin cancelar en el segundo ◆, ¡y el ⬢ ha generado una ▽! El contrabandista sucumbe al miedo tras verse sorprendido por la súbita aparición de Boba Fett en la escotilla de su nave.

"Justo cuando te dispones a salir por la escotilla, Boba Fett se interpone en tu camino con el blaster desenfundado. Sorprendido por su repentina aparición, te quedas pasmado e incapaz de moverte ni sacar tu propia arma."



Reserva 6 – Es más difícil de lo que parece: El ➤ y la ⚙ obtenidos en el ◆ anulan los resultados de ambos ◆, dejando una ⚙ sin cancelar en el ■. El contrabandista no ha logrado escalar un muro bajo un fuerte chaparrón.

"Al intentar trepar el muro, te percatas de que está más resbaladizo de lo que parece a causa de la lluvia. No sólo no haces ningún progreso en la escalada, sino que tu primer intento ha aflojado los pocos asideros decentes que hay a esta altura de la pared."



En las escenas que no son de combate, la Tensión añade peso a los efectos del entorno. Soportar periodos prolongados de exposición al calor, al frío, a la radiación o a climas poco usuales (como una tormenta de arena) puede provocar Tensión. La presión psicológica también puede causar Tensión. Este tipo de angustia mental puede deberse a una fuerte reacción emocional a la pérdida, a un peligro extremo, a la frustración o a cualquier otra reacción que distraiga a un personaje de la tarea que le ocupa.

Cuando se activa una Obligación en una partida, inflige Tensión a los personajes afectados (ver página 40). El DJ ha de ofrecer una descripción narrativa que ilustre el modo en que la Obligación afecta al personaje provocándole Tensión. Los puntos de Tensión infligidos por una Obligación son normalmente un efecto emocional debido a la presión que conlleva afrontar las circunstancias causantes o resultantes de la Obligación del personaje.

Al adjudicar Tensión, el DJ debe tener en cuenta la interacción entre sus diferentes orígenes en un encuentro o escena. No hay nada de malo en crear una escena cuyo componente principal sea la Tensión, pero desbordarla accidentalmente con Tensión puede alterar la narrativa de formas inesperadas. Lo normal es que el DJ asigne 1 ó 2 puntos de Tensión a un efecto dado. Un efecto del entorno puede causar Tensión, y la cantidad infligida sirve como indicativo del peligro que entraña.

EL EFECTO DEL MIEDO

La galaxia está repleta de criaturas y situaciones pavorosas. Bestias salvajes como el feroz rancor acechan en espesuras lejanas o aparecen de repente en los lugares más insospechados (como la mazmorra de Jabba el Hutt). Los sith y demás adeptos del Lado Oscuro se sirven del miedo como motivación y lo enarbolan como arma contra sus enemigos. Guerras, violencia, adversarios temibles y riesgos ambientales pueden causar pánico a cualquiera y en cualquier parte. El miedo interfiere con las acciones y objetivos de un personaje, pudiendo reducir su eficacia, haciéndole dudar o incluso espantándolo.

En términos de juego, el miedo se contrarresta mediante la habilidad Disciplina (ver página 110), y en ocasiones también la Frialdad (página 111). Como en todas las tiradas de habilidad, el DJ ha de fijar una dificultad y añadir los dados correspondientes a la reserva del personaje. La interpretación del resultado de la tirada es crucial para determinar los efectos del miedo, incluso aunque se haya superado con éxito. Esta tirada de Disciplina o Frialdad representa la capacidad del personaje para actuar frente al peligro, y no necesariamente el nivel de miedo que pueda experimentar.

EJEMPLO

Un personaje tiene miedo a las alturas. Superar una tirada de Disciplina le permite vencer sus temores mientras cruza un angosto puente sin pasamanos situado a gran altura... al menos por esta vez. Quizá en su próximo intento no tenga tanta suerte y se quede paralizado por el terror o tropiece y pierda pie.

CUÁNDO HACER UNA TIRADA DE MIEDO

La utilización de la Disciplina o la Frialdad para contrarrestar los efectos del miedo se considera una tirada de miedo. Este tipo de tiradas deben reservarse para circunstancias fuera de lo común, o para la primera vez que un personaje se ve expuesto a una situación especialmente aterradora. Un pirata que se enfrenta a un grupo de soldados de asalto no tiene por qué efectuar una tirada de miedo, pero si aparece Darth Vader a la vuelta de la esquina y el pirata nunca lo ha visto en persona, es apropiado realizar dicha tirada.

La frecuencia de las tiradas de miedo se deja a discreción del DJ. Por norma general, cuando se hace una tirada de miedo, el DJ no debería pedir otra por el mismo motivo durante el mismo encuentro, a menos que las circunstancias cambien considerablemente. Sí pueden exigirse más tiradas de miedo en las historias donde el terror sea un factor clave. Un personaje que viva con miedo a perder su nave o a un ser querido podría tener que hacer más tiradas para reflejar su estado perpetuo de preocupación y angustia.

Normalmente los efectos del miedo se determinan en función del resultado de una tirada de Disciplina. Sin embargo, si el personaje ha tenido tiempo de prepararse para la situación y no le coge de improviso, el DJ puede permitir que utilice su Frialdad para la tirada.

DIFICULTAD DE LAS TIRADAS DE MIEDO

La dificultad de una tirada de miedo es una combinación de las circunstancias y del individuo que experimenta la sensación de miedo. No hay dos personas que reaccionen igual ante una situación de pánico. Donde un civil sin adiestramiento se quedaría helado al empezar un combate, un soldado entrenado actuaría con confianza y eficacia. Esto no quiere decir que el soldado no tenga miedo; tan sólo significa que está mejor preparado para afrontarlo.



TABLA 9-1: TIRADAS DE MIEDO

Grado de miedo	Dificultad de la tirada	Ejemplo
Mínimamente asustado	**Fácil (◆)**	Ligera inferioridad en combate; una criatura poco peligrosa; una amenaza leve para la propia seguridad.
Moderadamente asustado	**Media (◆◆)**	Evidente inferioridad en combate; una criatura peligrosa y agresiva; una amenaza genuina para la propia seguridad con un mínimo riesgo de perder la vida.
Muy asustado	**Difícil (◆◆◆)**	Un campo de batalla; una manada de criaturas feroces; una gran amenaza para la propia seguridad con un riesgo moderado de perder la vida.
Muerto de miedo	**Desalentadora (◆◆◆◆)**	Un combate intenso y aterrador; enfrentarse a una criatura enorme y peligrosa, como por ejemplo un rancor; un pánico abrumador a perder la vida.
Completamente aterrorizado	**Formidable (◆◆◆◆◆)**	Una situación terrorífica y desesperada; un combate contra seres inconcebibles; ser perseguido por una manada de rancors; un pánico tan atroz que supone una amenaza para la cordura.
Enfrentarse a algo con una reputación peligrosa	1 incremento de Dificultad	Hacer frente a un guerrero sith o un agente del Servicio de Inteligencia Imperial; negociar con Jabba el Hutt.
Enfrentarse a algo peligroso y poco usual	2 incrementos de Dificultad	Verse atrapado en el estómago de un sarlacc.
Enfrentarse a algo extremadamente peligroso y único	3 incrementos de Dificultad	Luchar contra Darth Vader.

En la **Tabla 9–1: Tiradas de miedo** se recogen algunas circunstancias y dificultades de ejemplo. La dificultad se fija en principio como representación de un estímulo de miedo para una persona que no ha tenido ninguna experiencia previa con ese suceso en cuestión. Esta dificultad también se puede incrementar en función de la coyuntura, normalmente con arreglo a las circunstancias de la tirada o los detalles de la criatura o personaje que suscitan el miedo. Por ejemplo, plantar cara a un siniestro guerrero que viste una armadura negra y esgrime un sable de luz requeriría como mínimo una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆)**. Sin embargo, reconocerlo como Darth Vader, el señor oscuro de los sith que ha perseguido y exterminado a los jedi, incrementaría 3 veces la Dificultad de la tirada. El DJ puede añadir ■ para representar otros aspectos de la situación, como por ejemplo la sorpresa. También se pueden añadir □ y otros dados favorables si la entereza del personaje se ve reforzada por aliados poderosos y otras ventajas similares.

EFECTOS DEL MIEDO

El DJ debe interpretar el resultado de la tirada. Algunas criaturas o talentos pueden influir en el resultado de las tiradas de miedo realizadas específicamente por ellos. El DJ también puede incluir efectos adicionales. ⚙ y 😮 siempre tienen alguna repercusión tanto si se consigue la tirada como si se falla. Si son necesarias varias tiradas de miedo, las ⚙ y las 😮 obtenidas en tiradas posteriores pueden anular resultados de las anteriores.

Efectos mínimos sugeridos para una tirada fallida:

- **Fallo:** El personaje añade ■ a todas las acciones que realice durante el encuentro.
- **Amenaza:** El personaje sufre tanta Tensión como el número de Fallos obtenidos. Si la tirada genera ⚙ ⚙ ⚙ o más, en vez de esto el personaje puede quedar conmocionado durante su primer turno.
- **Desesperación:** El personaje siente un pánico incontenible que incrementa 1 vez la Dificultad de todas sus tiradas hasta el final del encuentro.

Posibles interpretaciones para una tirada superada:

- **Éxito o múltiples Éxitos:** El personaje evita los efectos del miedo (excepto los que se hayan activado por ⚙).
- **Ventaja:** El personaje añade □ a la primera tirada que realice. Si se gastan múltiples 😮, se proporciona □ a la primera tirada de otro PJ aliado del personaje.
- **Triunfo:** Estos símbolos pueden gastarse para anular todas las penalizaciones anteriores causadas por tiradas de miedo, o bien para eximir al personaje de hacer futuras tiradas de miedo durante el encuentro actual (sin importar el motivo).

MUERTE DE PERSONAJES

La muerte de los personajes forma parte del universo de *Star Wars*, y este juego no es ninguna excepción. Aunque es poco probable que se produzca en la mayoría de las partidas, el riesgo de morir genera cierta tensión. El modo en que reacciona un jugador al deceso de su personaje depende en gran medida de cada cual. Algunos se lo toman con filosofía y manifiestan su deseo de crear un nuevo PJ lo antes posible. Otros quizá se sientan decepcionados, se molesten o incluso se enfaden, sobre todo si han invertido mucho tiempo y esfuerzo en su personaje. Esto es especialmente frustrante cuando la muerte del PJ ha sido inútil, ineludible o injusta. El DJ puede tratar de evitar la muerte de un personaje por medios tan sutiles o evidentes como desee, pero siempre ha de justificarse con un razonamiento sensato. Si los demás jugadores creen percibir cierto favoritismo a la hora de manejar las muertes de diferentes PJ, pueden ofenderse o incluso enojarse con el DJ.

TABLA 9-2: GASTO DE EXPERIENCIA

Opciones	Coste	Requisitos previos
Se puede gastar Experiencia para adquirir rangos en cualquier habilidad, hasta un rango máximo de 5.	Las habilidades profesionales cuestan tantos PE como 5 veces el valor del nuevo rango adquirido. Las habilidades no profesionales cuestan tantos PE como 5 veces el valor del nuevo rango adquirido, más 5 PE adicionales.	Los rangos de ambos tipos de habilidades (profesionales y no profesionales) deben adquirirse progresivamente (así, para poder subir una habilidad a rango 3 se debe haber adquirido previamente el rango 2).
Se puede gastar Experiencia para adquirir talentos de especializaciones.	Depende de la ubicación del talento dentro del árbol de la especialización.	Solamente se pueden adquirir talentos de la primera fila de una especialización, o de filas inferiores si están conectados por una línea a otro talento que se haya adquirido previamente.
Se puede gastar Experiencia para aprender especializaciones nuevas.	10 veces el número de especializaciones adquiridas incluyendo la nueva. Las especializaciones no profesionales cuestan 10 PE adicionales.	Ninguno.

INTERPRETACIÓN DE PNJ

El DJ no debe olvidar que es tarea suya interpretar a PNJ motivados por sus propios deseos, temores, relaciones y órdenes. Lo lejos que llegue el DJ en la interpretación y ejecución de estos personajes depende enteramente de lo cómodo que se sienta en su papel. Es perfectamente aceptable hablar en tercera persona, diciendo por ejemplo: *"El señor del crimen os dice que cojáis el dinero y no volváis nunca más"*. Sin embargo, resulta más interesante y evocador imitar voces y acentos diferentes, así como dirigirse directamente a los personajes. Así, la misma frase podría pronunciarse de este otro modo: *"Tomad, escoria; coged vuestros valiosos créditos y largaos. Y como vuelva a veros por aquí, os echaré de comer a mi rancor"*. La mayoría de los DJ emplean una combinación de ambos estilos. Pero si la interpretación del DJ hace que los jugadores se rían en una situación dramática, probablemente sea buena idea plantearse un enfoque distinto.

IMPROVISACIÓN

Para convertirse en un buen DJ se requieren ciertas dotes de improvisación que saldrán a relucir durante el transcurso de la partida. Esta improvisación se da cuando el DJ interpreta el papel de un PNJ que reacciona a las preguntas y acciones de los personajes. La trama también deberá ajustarse sobre la marcha con regularidad y bajo cuerda para que pueda seguir avanzando. Si los PJ emprenden un camino inesperado pero verosímil, el DJ ha de ser capaz de improvisar una nueva escena o sacarse personajes de la manga. Por suerte, estas facultades mejoran con el tiempo y la práctica.

ADJUDICAR PUNTOS DE EXPERIENCIA

El DJ debe repartir puntos de Experiencia al terminar cada partida. La cantidad que se suele otorgar es de 10 a 20 PE para cada personaje por una partida compuesta de dos o tres encuentros principales y varios encuentros menores. Pueden añadirse otros 5 PE si se ha alcanzado un punto clave de la trama o se ha completado algún arco argumental. A discreción del DJ, pueden otorgarse 5 PE más a los jugadores que hayan representado bien sus Motivaciones. El DJ también puede plantearse la posibilidad de conceder 1 ó 2 PE adicionales a los jugadores que hayan interpretado excepcionalmente a sus personajes o hayan tenido ideas brillantes. Las aventuras oficiales suelen incluir las cantidades de PE recomendadas.

Es conveniente que el DJ explique a los jugadores los motivos por los que ganan Experiencia. Por ejemplo, podrían recibir 5 PE por eludir a un cazarrecompensas y otros 5 PE por conseguir entregar el cargamento a su cliente. Toda Experiencia adicional que se conceda debe ir siempre acompañada de una justificación que sirva de estímulo a los jugadores en las próximas partidas.

GASTAR PUNTOS DE EXPERIENCIA

Al conceder Experiencia, el DJ debe tener en cuenta lo que pueden adquirir los jugadores con ella y cuánto les costará hacerlo. Todo esto se explica en la página 92, pero aparece aquí reproducido en la **Tabla 9–2: Gasto de Experiencia**

MÚSICA Y ACCESORIOS

Una de las grandes ventajas de dirigir una partida ambientada en el universo de *Star Wars* es la disponibilidad de la música apropiada. La banda sonora de las películas evoca al instante muchas de las facetas de la saga. Comenzar una aventura con la melodía introductoria y el tema principal establece de inmediato un tono inconfundible. Poner la banda sonora de fondo a un volumen bajo puede añadir mucho ambiente a la partida, aunque resulta más efectivo reproducir temas concretos en los momentos idóneos para añadir intensidad a la situación. Nada infunde más aprensión en los jugadores ni transmite mejor "el Imperio está aquí" como ponerles la marcha imperial justo antes de declarar la aparición de un destructor estelar dispuesto a arruinarles el día.

Dada la ingente cantidad de juguetes, maquetas, réplicas y demás productos comerciales de *Star Wars*, también es fácil utilizarlos como accesorios durante una partida. Naves a escala, libros con ilustraciones detalladas y armas de juguete pueden adaptarse para ver uso en la mesa o presentarse a modo de ejemplos. Sin embargo, no todos los juguetes transmiten las sensaciones adecuadas. Por ejemplo, una maqueta exacta de un Ala-X puede añadir detalles interesantes a una conversación entre dos personajes sobre el caza, pero un juguete infantil del mismo modelo puede no tener el mismo efecto.

para facilitar la referencia. Nótese que esta tabla sólo cubre los distintos usos de los puntos de Experiencia después de la creación de personajes.

MANTENIMIENTO ENTRE PARTIDAS

Entre partidas, el DJ y los jugadores encontrarán muy práctico anotar una serie de datos para futuras referencias. El DJ debe llevar la cuenta de los PE ganados y repartirlos llegado el momento. También ha de modificar la Obligación actual de los personajes cuando sea menester. Por su parte, los jugadores deberían actualizar sus hojas de PJ, sobre todo si han mejorado alguna de sus capacidades o tienen que hacer cambios en su inventario. También resulta de utilidad que el DJ o alguno de los jugadores se encargue de llevar un diario o notas sobre lo ocurrido en cada partida. Así es más fácil recordar los acontecimientos que han tenido lugar hasta el momento y tener constancia de los movimientos y nombres de distintos PNJ.

No todas las aventuras nuevas empiezan justo donde acabó la anterior. La mayoría contemplan un periodo de descanso para que los personajes se entrenen y se dediquen a asuntos que no tienen por qué resolverse en la mesa de juego. Por ejemplo, un contrabandista podría encargarse de varias entregas sin percances entre partidas. No hay necesidad de interpretar los eventos más rutinarios. Eso sí, tanto el DJ como los jugadores han de resumir lo ocurrido en este periodo de descanso entre aventuras.

CRÍTICAS CONSTRUCTIVAS

La crítica constructiva es indispensable para todo DJ (sobre todo para los inexpertos), ya que les indica cómo pueden mejorar la experiencia de juego para todos. El DJ debería pedir a los jugadores su opinión después de unas cuantas partidas o tras una sesión especialmente complicada o aburrida. Estas opiniones pueden presentarse en grupo estando aún sentados a la mesa, aunque muchos jugadores prefieren comentar por separado situaciones específicas con el DJ. Las impresiones recabadas pueden sacar a relucir errores en el proceder del DJ o de los propios jugadores. Sin embargo, lo más habitual es que las críticas ayuden al DJ a modificar su estilo para adaptarlo a las expectativas de los jugadores (o viceversa).



CREACIÓN DE AVENTURAS PARA AL FILO DEL IMPERIO

Las aventuras son el núcleo de toda partida. Crear aventuras nuevas puede ser uno de los aspectos más emocionantes y satisfactorios de la labor del DJ. Diseñar una historia interesante que además sea divertida y mecánicamente equilibrada es todo un reto. Esta sección ayuda al DJ en la creación de sus propias aventuras, con especial énfasis en los temas apropiados para **Al Filo del Imperio**.

LAS AVENTURAS DE AL FILO DEL IMPERIO FRENTE A OTRAS AVENTURAS DE *STAR WARS*

Al Filo del Imperio es una publicación centrada en los aspectos más duros y crueles de la subsistencia en los confines de la galaxia. El marco temporal es posterior a los primeros éxitos de la Alianza Rebelde contra el Imperio en La guerra de las galaxias, pero anterior a las batallas de Hoth y Endor. Contrabandistas, exploradores, cazarrecompensas y otros individuos que operan en los límites del espacio civilizado y al margen de la legalidad son el tema central de estas aventuras. Las historias que versan sobre el conflicto entre la Alianza Rebelde y el Imperio Galáctico, así como los jedi, se tratarán en futuras publicaciones.

AVENTURAS OFICIALES

El material publicado ilustra a la perfección cómo son las típicas aventuras al estilo de **Al Filo del Imperio**. También sirve para que los jugadores de distintos grupos puedan compartir sus experiencias de juego comparando sus respectivos desarrollos y las diferencias en sus desenlaces. Sin embargo, por útiles que resulten las aventuras oficiales, es muy posible que el DJ quiera crear las suyas propias para continuar una historia o cubrir los vacíos existentes entre distintas aventuras publicadas.

FORMACIÓN DEL REPARTO

Todo episodio, aventura e historia necesita un reparto de personajes memorables. A veces se perfilan en primer lugar los personajes principales, y luego la historia se desenvuelve en torno a sus objetivos y acciones. Otras veces lo importante es la trama, y los personajes se crean con el propósito de desempeñar ciertas funciones o cubrir aspectos de la historia. Lo normal es que tanto los personajes como la trama se desarrollen en tándem y se complementen mutuamente.

PNJ ESTEREOTÍPICOS

Los PNJ estereotípicos son las masas anónimas con las que se encuentran, combaten y negocian los PJ en la mayoría de las partidas. Suelen ser esbirros y rivales (ver Capítulo XII: Adversarios en la página 389). Entre los estereotipos de una aventura de **Al Filo del Imperio** se incluyen los característicos soldados de asalto, los camaradas contrabandistas, el inevitable inspector de aduanas y otros similares. Muchos de estos PNJ ni siquiera necesitan puntuaciones de juego o pueden interpretarse tan sólo con las puntuaciones genéricas incluidas en ésta y otras publicaciones. Normalmente no tienen un trasfondo elaborado, o al menos no influye directamente en la aventura. Sólo son contactos o adversarios a corto plazo.

IDEAS PARA AVENTURAS

A continuación se enumeran una serie de breves sugerencias para el DJ como base para la creación de sus primeras partidas de **Al Filo del Imperio**. Cualquiera de ellas puede expandirse tanto como se considere oportuno.

- Los PJ desempeñan labores de contrabando, búsqueda de fugitivos y encargos mercenarios para saldar una cuantiosa deuda con un señor del crimen.
- Los PJ transportan un cargamento de contrabando al interior de un sistema, ciudad o puerto espacial controlado por el Imperio.
- Los PJ recogen un cargamento de especia de ryll en Ryloth (el planeta natal de los twi'leks) y lo llevan a Tatooine o a un mundo situado en el corazón del Imperio.
- Los PJ deben proteger un puesto avanzado remoto del ataque de piratas e incursores.
- Agentes imperiales o fuerzas del orden público confunden a los PJ con simpatizantes rebeldes, y estos deberán afrontar las consecuencias.
- Los PJ son exploradores contratados por alguna entidad para reconocer sistemas estelares concretos, el Espacio Salvaje o las Regiones Desconocidas. Quizá se topen con una base imperial secreta, una guarida de criminales, una nueva especie o una astronave accidentada.
- Los PJ se ven implicados en un asalto imperial o en las represalias contra un mundo de lealtades cuestionables, y tendrán que escapar, ayudar a otros a escapar o unirse a uno de los bandos del conflicto.
- La nave de los PJ es atacada por piratas durante una travesía a un destino lejano.

PERSONAJES RECURRENTES

Los personajes recurrentes son aquellos con que se encuentran los PJ de manera regular. Suelen tener un nombre, y a menudo el DJ les asigna sus propias puntuaciones de juego. Los personajes recurrentes pueden ser enemigos o adversarios de los PJ y presentar cualquier forma, desde el inspector de aduanas que trabaja en el puerto espacial predilecto de los PJ hasta los villanos principales que tratan de darles caza. Normalmente son rivales o antagonistas (ver **Capítulo XI: Adversarios** en la página 390).

Los personajes recurrentes contribuyen a hacer de la galaxia un lugar más familiar, y también ahorran mucha planificación al DJ. Es mucho más sencillo recurrir a un viejo personaje favorito que idear uno nuevo para cada partida. El DJ debe hallar el modo de integrarlos en la trama. Convertir personajes de relleno en protagonistas es una forma de añadir capas de complejidad a una historia y conseguir que los jugadores se interesen por los demás personajes recurrentes.

PERSONAJES CÉLEBRES

Existen infinidad de figuras interesantes en la muy, muy lejana galaxia de *Star Wars*. Pero no todos los personajes inmortalizados en las películas son conocidos en la galaxia. Es probable que todos los ciudadanos galácticos sepan quién es Darth Vader, pero muy pocos reconocerán a Chewbacca o a cierta pareja de droides de aspecto corriente.

El DJ es libre de emplear cuantos personajes célebres desee. Esta decisión dependerá en parte de su postura en lo concerniente a respetar la continuidad oficial de la saga (ver recuadro adyacente **Seguir (o no) la trama oficial de *Star Wars*** en la página 295). Algunos personajes son más adecuados que otros para sobrevivir literal y figuradamente a los encuentros con los PJ. Si el DJ prefiere respetar la continuidad, no es aconsejable colocar a los protagonistas de las películas en situaciones en las que exista la posibilidad de que los PJ los pongan en peligro.

No obstante, utilizar personajes reconocibles es un buen modo de evocar la experiencia de *Star Wars* en una partida. Verse obligados a comparecer ante Jabba el Hutt redobla la intensidad de una escena en la mente de los jugadores, a la vez que añade varias capas de tensión e información adicional que no se transmitirían con la misma facilidad si se tratase de un PNJ menos conocido. Un sistema habitual para incluir personajes célebres de las películas o de otras fuentes consiste en hacer que encarguen misiones o contraten a los PJ para determinados fines. El personaje podría comunicarse con los PJ desde un lugar seguro, por ejemplo a través de un dispositivo holográfico o pantalla de visualización. El DJ ha de tener en cuenta que la novedad desaparece pronto, así que es mejor reservar este tipo de encuentros para ocasiones especiales.

CREACIÓN DE ALIADOS Y ADVERSARIOS MEMORABLES

Crear un aliado o enemigo interesante y memorable es un auténtico desafío, pero con ellos se consigue que los personajes se metan de lleno en la trama, así que el esfuerzo suele merecer la pena. Lo ideal es que los jugadores disfruten interactuando con este personaje y lo recuerden con afecto mucho después de haber acabado la partida.

No existe ninguna fórmula universal para la creación del PNJ perfecto. Hay libros y otras fuentes que analizan el uso de personajes en novelas e historias; este material es igualmente práctico para aprender a crear PNJ memorables. En cualquier caso, existen ciertos elementos que el DJ puede utilizar como base para crear personajes:

- **Escoger la especie del personaje.** La mayoría de las especies poseen trasfondos o propiedades físicas distintivas que ensalzan o limitan su función en el juego. Así, no es muy probable que un hutt participe en un duelo con sables de luz. No hay ninguna especie más adecuada que las demás para una aventura de **Al Filo del Imperio**; casi todas ellas pueden encontrarse en el lado equivocado de la ley o de los eventos galácticos.
- **Elegir el mundo natal más influyente para el personaje y lo que ha aprendido en él.** Incluso los personajes que recorren la galaxia están sesgados por las actitudes o entornos de sus planetas de origen o de aquellos en los que residen actualmente.
- **Seleccionar la profesión actual y las anteriores ocupaciones del personaje.** Con especial hincapié en la influencia que ejerce su oficio en sus actividades presentes. Hasta los PNJ tienen un pasado que el DJ y los jugadores pueden explotar.



- **Definir la personalidad del personaje.** Ésta es una categoría muy amplia. Existen toda clase de rasgos de personalidad, desde arrogante e imperioso hasta sabio y bondadoso. Escoge unos cuantos y haz que destaquen cuando el personaje interactúe con los PJ. Los aliados deben tener al menos un rasgo favorable de personalidad. En **Al Filo del Imperio**, los aliados pueden ser individuos turbios (de hecho, la mayoría lo son). Los enemigos suelen ser codiciosos y egoístas, pero estos rasgos se pueden compensar con un fuerte sentimiento de lealtad o de miedo hacia su líder o la persona que los ha contratado.
- **Describir el aspecto físico del personaje.** Los personajes de Star Wars lucen todo tipo de tatuajes, implantes cibernéticos, armaduras distintivas, vestimentas exclusivas, cicatrices, peinados exóticos y demás atributos físicos memorables. Los personajes principales deberían tener alguna cualidad que permita reconocerlos de inmediato.
- **Desarrollar la "voz" del personaje.** Escoger un acento, timbre o tono de voz para hablar como el personaje es un elemento crucial para diferenciarlo de los demás. Si al DJ no se le da bien imitar voces y acentos (o si prefiere no hacerlo), al menos debería aludir de vez en cuando a las peculiaridades de la voz del PNJ.
- **Determinar si el personaje es sensible a la Fuerza.** Aunque los jedi y los usuarios de la Fuerza más poderosos no forman parte del núcleo temático de **Al Filo del Imperio**, un personaje dotado de aptitudes menores puede ser un enemigo o aliado inesperado.
- **Esbozar el trato que profesa el personaje a los demás.** Piensa no sólo en cómo interactuará el PNJ con los PJ, sino también con sus amigos y enemigos. Puede que no trate a todo el mundo de la misma manera o con la misma equidad, y estas diferencias pueden revelar detalles más complejos del personaje a los jugadores.

COMPOSICIÓN DE LA TRAMA

Para crear una buena aventura es preciso idear una trama plausible y entretenida. Se pueden sacar ideas de innumerables fuentes, pero es tarea del DJ urdir con ellas un argumento jugable que dé para una partida. Para complicar las cosas, las acciones de los jugadores modificarán esta trama casi desde el primer momento. Habida cuenta de que los jugadores tienen la costumbre de desviar la trama por derroteros imprevistos, recae sobre el DJ la responsabilidad de diseñar una aventura que pueda adaptarse al cambio y que contemple múltiples desenlaces posibles.

EL ARGUMENTO

Como en una novela o cualquier otra forma de relato, el argumento de una aventura debe tener un principio, un nudo y un desenlace apoteósico. El principio sirve para presentar la situación y a los antagonistas. Durante el nudo se desarrollan los acontecimientos y las acciones de los personajes. Por último, el desenlace supone el cierre de los principales hilos argumentales con un final dramático.

IN MEDIA RES

La expresión latina *in media res* ("en mitad de las cosas") hace referencia a la técnica tradicional de iniciar una historia en plena acción. *La guerra de las galaxias* (el episodio IV de la saga) empieza directamente con un destructor estelar persiguiendo y disparando a una nave antibloqueos rebelde. Pueden utilizarse técnicas similares para comenzar una nueva aventura con una escena trepidante. Los jugadores se ven obligados a resolver un problema inmediato antes de profundizar en las causas subyacentes.

El DJ debería plantearse combinar esta técnica con la mecánica de Obligaciones que se describe más adelante en este mismo capítulo. Esta idea introduce de lleno a los PJ en un encuentro de acción provocado por su Obligación inicial. Unos cazarrecompensas podrían pisarles los talones, o puede que haya algo encerrado en su compartimento de carga y logre liberarse en plena travesía. Quizá el Imperio decida imponer un castigo ejemplar enviando un destructor estelar al puerto clandestino en el que han atracado los PJ. La acción ni siquiera tiene por qué centrarse en ellos; sencillamente podrían estar en el sitio equivocado en el momento más inoportuno.

DISEÑO DE ENCUENTROS

Una vez perfilados la trama general y los personajes más destacados de la aventura, el DJ ha de dividir los principales hilos argumentales en encuentros. Normalmente los encuentros de una aventura se resuelven de dos formas distintas: pueden ser de naturaleza lineal, cuando un encuentro sucede directamente al anterior, o bien de curso libre, si cada encuentro depende del desenlace del que le precede. De los dos tipos, el segundo es el que permite mayor flexibilidad durante una partida. En las aventuras excesivamente lineales se corre el riesgo de que los jugadores se sientan dirigidos hacia situaciones específicas sin ningún control sobre sus propias acciones. Proporcionarles como mínimo una falsa noción de libre albedrío es esencial para que no pierdan interés por el juego.

RITMO

Las aventuras de *Star Wars* deben ser trepidantes. Aunque siempre hay lugar para la investigación, las intrigas políticas o sucesos menos desenfrenados, deben intercalarse entre persecuciones, escaramuzas, enfrentamientos dramáticos y escenas de combate sin cuartel. El DJ debe procurar que la acción no decaiga en ningún momento, aunque acción no siempre es sinónimo de combate. Es mejor prescindir de todo encuentro o escena que resulte rutinaria en exceso, especialmente si puede resolverse de manera narrativa.

Las aventuras de *Star Wars* alcanzan su punto más álgido si el DJ mantiene un ritmo dinámico. Si los jugadores no saben bien qué hacer, el DJ es libre de proporcionarles la información justa y necesaria para que puedan pasar a la siguiente escena. Si los jugadores pierden demasiado tiempo reflexionando sobre una situación concreta o dándole vueltas a un detalle específico de la trama, el DJ puede introducir algún estímulo nuevo que los obligue a reaccionar. Puede ser algo sutil, como interceptar un mensaje de un ad-

versario, o bien algo directo e inmediato, como por ejemplo la irrupción (metafórica o literal) de un grupo de matones en sus planes. Otro beneficio de este dinamismo es que los jugadores sienten que forman parte de un mundo más grande que continúa moviéndose con o sin ellos.

ACCIÓN DRAMÁTICA

No todas las escenas o encuentros tienen por qué ser dramáticos. Sin embargo, los más importantes para la trama sí deberían tener un componente de dramatismo. El DJ debe orquestar momentos trascendentales que ejerzan un impacto significativo en la línea argumental. El desenlace de estos encuentros ha de tener consecuencias palpables en la trama. El jefe criminal se quedará con la nave de los PJ si estos no le pagan lo que le deben. El Imperio los encerrará en una celda durante una temporada si los atrapa en plena operación de contrabando. Las situaciones más dramáticas podrían incluso costarles la vida. Si los jugadores están genuinamente preocupados por el desenlace de un encuentro y por las repercusiones que puede tener en sus personajes, la escena puede alcanzar cotas muy elevadas de dramatismo.

CONTROLAR LA DIFICULTAD DE LOS ENCUENTROS

Diseñar un encuentro justo y equilibrado es un ejercicio de control de las dificultades del combate y del entorno. Si bien no todos los encuentros tienen por qué ser una pelea justa, la mayoría deben brindar a los PJ una posibilidad decente de triunfar o escapar. En un encuentro de combate, los adversarios se componen de esbirros, rivales y antagonistas (ver **Capítulo XII: Adversarios**). Al seleccionar el plantel de adversarios, el DJ ha de comparar sus puntuaciones de Defensa y habilidades de ataque con las de los PJ. Si utilizan reservas de dados comparables, son adecuados como oponentes individuales. Si los PJ se encuentran en inferioridad numérica, sus oponentes deberían estar formados por más esbirros y rivales que por separado no supongan una amenaza, pero cuya eficacia aumente con el número. Individualmente, sus puntuaciones de combate deberían ser 1 ó 2 dados inferiores a las de los PJ.

El equilibrio de las escenas narrativas no reviste tanta importancia. Mecánicamente, tales escenas suelen girar en torno a tiradas de habilidad. Basta con que el DJ confirme que los adversarios escogidos tengan una posibilidad razonable de superar las tiradas de habilidad de los PJ. Con todo, es perfectamente aceptable que los oponentes posean habilidades y capacidades más altas que los PJ en estas escenas, sobre todo cuando se enfrentan a PJ principiantes.

VARIEDAD DE ENCUENTROS

Toda aventura debería incluir diversos tipos de encuentros. Esto ofrece más oportunidades a los personajes de todas las clases para contribuir de manera significativa a la historia. La mayoría de las aventuras contienen una mezcla de encuentros de combate, interpretación, exploración y confrontaciones de todo tipo. Algunas combinan investigación, entrenamiento y otros estilos de juego menos habituales en la experiencia típica de *Star Wars*. Los encuentros también deberían presentar variaciones en cuanto a lugares y adversarios. Para más información sobre las posibles ubicaciones de los encuentros, consulta la sección **Cómo dirigir una campaña completa** (página 317).



DIRIGIR LA PARTIDA

Una partida de **Al Filo del Imperio** debe centrarse en la crudeza de la interacción con los lugares e individuos más indeseables de la galaxia. Aunque los PJ son libres de comportarse como héroes si lo desean, lo más probable es que estén más interesados en su propia supervivencia y en su riqueza personal que en oponerse al Imperio o liberar planetas esclavizados. El DJ debe tener presente esta distinción a la hora de interpretar a los PNJ, y sobre todo cuando deba improvisar nuevas situaciones y personajes sobre la marcha.

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

La creación o modificación de personajes debe terminarse antes de empezar a jugar. Los ajustes en la Obligación también han de comentarse y completarse en este momento. El DJ realiza la tirada de Obligación (ver **Usos de la Obligación**) para determinar si se activa la Obligación del grupo, y en caso afirmativo, a qué PJ pertenece la Obli-

DEJA QUE LOS JUGADORES SE LUZCAN

El DJ no debe olvidar que los PJ son las estrellas del espectáculo. No importa lo compleja o emocionante que sea la trama, los jugadores siempre deben constatar que son el centro de atención. Siguiendo esta idea, cada jugador individual debe disfrutar de un momento de gloria en cada aventura. Es habitual que los jugadores creen personajes especializados en los papeles que más les gusta interpretar, a menudo en un esfuerzo por diversificar el grupo y asegurarse de cubrir todas las necesidades posibles. A la hora de diseñar una aventura, el DJ ha de introducir momentos clave para que estos personajes específicos puedan realizar una contribución significativa a la historia. En resumidas cuentas, hay que darle a cada jugador la oportunidad de lucirse tanto dentro del juego como fuera de él.

gación activada. A continuación decide si piensa sacarla a colación en la aventura, o si por el contrario se limitará a dejar que los jugadores se obsesionen con la posibilidad de padecerla (a veces, no utilizar la Obligación de un personaje es una estupenda herramienta dramática, ya que mantiene en vilo a los jugadores; y evitar que se relajen suele ser una buena idea).

EL TEXTO INTRODUCTORIO

Todas las películas de *Star Wars* empiezan con un texto introductorio en el que se explica al público la situación actual. Añade un poco de contexto a la escena inicial y sirve como adelanto de acontecimientos posteriores. El DJ debería redactar su propio texto introductorio para las aventuras de su cosecha, así establece un tono acorde con la saga al tiempo que proporciona una introducción sencilla para los jugadores. Debe tratar de emular el estilo de estos textos, limitando su contenido a lo justo y esencial para presentar la primera escena. En *La guerra de las galaxias* se consigue esto mismo con tan sólo cuatro frases largas. Hay que prescindir de toda descripción relacionada con la escena de inicio, pues para eso está el texto que se lee en voz alta justo después de la introducción.

TRANSICIONES DE CORTINILLA

En las películas de *Star Wars* se utiliza una técnica cinematográfica denominada cortinilla para la transición de escenas, saltos temporales y cambios de localización. El DJ puede emplear cortinillas metafóricas para la transición de encuentros, sobre todo si transcurre una cantidad de tiempo significativa. Esto puede utilizarse para omitir viajes largos, para cambiar de un grupo de PJ a otro si se han separado, y a modo de elipsis narrativa para cubrir acciones triviales que no tengan ninguna relevancia para la trama.

ACABAR UNA PARTIDA

El final de una partida no es el final de la aventura. Una partida termina en mitad del recorrido, cuando los jugadores ya no disponen de tiempo para completar la aventura de una sentada. Los jugadores deben anotar el estado actual de sus personajes y dejar constancia de su situación exacta para poder continuar otro día desde donde lo dejaron. Las partidas suelen concluir en un momento de máxima tensión para mantener el suspense y el interés hasta la siguiente partida. Si la aventura es especialmente larga, el DJ puede aprovechar el final de una partida para conceder puntos de Experiencia. De no ser así, puede esperar a que la aventura haya terminado para repartirlos todos de golpe.

EL FINAL DE LA AVENTURA

Una aventura suele terminar cuando se completa el principal hilo argumental. Si forma parte de una campaña, algunas subtramas o elementos de la historia pueden continuar en la siguiente aventura. El argumento de una campaña suele extenderse a lo largo de varias aventuras. Llegado este momento, el DJ debe conceder PE y otras recompensas. Los jugadores pueden aprovechar para adquirir mejoras para sus personajes entre aventuras.

USOS DE LA OBLIGACIÓN

La Obligación es una mecánica central de **Al Filo del Imperio**, tanto de juego como a nivel narrativo (para más información, consulta la página 38). La Obligación influye en los personajes y en la aventura, a menudo de formas inesperadas. Puede introducir cambios nuevos e imprevistos en las circunstancias actuales. También supone un refuerzo mecánico del concepto de que el universo responde a las acciones de los personajes, y que sus decisiones tienen consecuencias ajenas al control inmediato de los jugadores y del propio DJ.

Se recomienda al DJ que sea creativo a la hora de utilizar la Obligación durante el transcurso de aventuras y campañas. Teniendo en cuenta que los PJ ganan Experiencia al aumentar su nivel de Obligación, ésta es en parte un recurso de los jugadores que debería tener un coste narrativo o mecánico en el juego. Los personajes que hayan contraído Obligaciones adicionales deberían verse forzados a afrontar situaciones más difíciles que quienes hayan procurado reducir su Obligación personal al mínimo. La Obligación también proporciona abundantes ideas para aventuras y oportunidades para la interpretación, según el tipo de Obligación que haya contraído cada personaje y del momento en que entre en vigor. El DJ ha de aprovechar toda ocasión de desarrollar estas ideas durante una aventura o campaña. En las aventuras oficiales publicadas se suelen incluir algunas sugerencias para representar ciertos tipos de Obligaciones.

SELECCIÓN DE OBLIGACIONES INICIALES

Durante la creación de personajes, cada jugador puede elegir el tipo de Obligación de su PJ o determinarlo aleatoriamente (ver página 38). El grupo puede acabar con una gran diversidad de Obligaciones o con un número limitado de tipos compartidos entre varios de sus componentes. Por norma general el DJ no debe restringir los tipos de Obligaciones en sus partidas, pero puede ponerse de acuerdo con los jugadores si quieren valerse de esta mecánica para crear un trasfondo concreto que resulte interesante. No se debe permitir que los jugadores optimicen o manipulen el trasfondo de una Obligación con tal de recibir un beneficio sustancial. El propósito de una Obligación es el de conceder una ventaja limitada en forma de PE iniciales o equipo, pero a costa de sufrir impedimentos y dificultades inesperadas en futuras partidas.

Por otro lado, el DJ o los jugadores pueden elegir o idear nuevos tipos de Obligaciones que encajen en una campaña o trama específica. La Obligación puede ser la fuerza impulsora de una aventura o campaña en vez de un problema recurrente. El DJ debe asegurarse de no dejar de lado a ningún PJ con una Obligación menos relevante para la trama; también ésta debe hacerse notar de cuando en cuando.



CÓMO USAR LA TIRADA DE OBLIGACIÓN

Antes de cada partida, el DJ hace una tirada de Obligación (ver página 41). Cuanto mayor sea la Obligación del grupo, más posibilidades hay de que entre en juego durante esa partida. Si se activa, el DJ debe anotar a qué PJ pertenece la Obligación activada y también cómo suele manifestarse la Obligación de ese personaje en concreto. En la página 39 se ofrecen algunos ejemplos del modo en que pueden afectar ciertas Obligaciones al devenir de una aventura.

Las penalizaciones mecánicas que acarrea esta tirada de Obligación para algunos PJ pueden ser considerables. Un resultado especialmente perjudicial (sacar dobles en la tirada) debería ejercer un fuerte impacto argumental en la partida. Si la Obligación afecta a más de un personaje, el DJ debe plantearse la posibilidad de alterar la trama durante esa partida para reflejar ese cambio repentino. Sin embargo, si el DJ decide que al hacerlo puede desvirtuarse el hilo argumental en un momento crítico de la aventura, puede posponer el encuentro. Las penalizaciones mecánicas deberían seguir en vigor; quizá los PJ sean conscientes del problema que se cierne sobre ellos y no consigan despreocuparse, incluso aunque no puedan ponerle remedio por el momento (o quizá precisamente por eso).

CÓMO USAR EL UMBRAL DE OBLIGACIÓN

El umbral de Obligación es un indicativo de la posición social y la mala reputación del grupo. Equivale a la suma total de las Obligaciones de todos los PJ. Según su valor, este umbral de Obligación establece las dificultades que tendrán los personajes para hablar con ciertos individuos, trabajar con determinados grupos y obtener equipo tanto legal como ilegal.

En general, cuanto más bajo sea este número, más fácil resulta negociar con entidades legítimas como gobiernos, fuerzas de seguridad, astilleros respetables e individuos bien situados. Cuanto mayor sea el umbral, más complicaciones o gastos se imponen al trato con organismos legítimos, hasta el punto de que sea imposible alternar con ellos. Sin embargo, esto puede abrir nuevas perspectivas de negocio en los bajos fondos, el mercado negro, organizaciones delictivas, señores del crimen y otros individuos o grupos que no se fíen de la gente honrada.

El efecto del umbral de Obligación varía en función de la región. Tener una Obligación elevada debe suponer mayor impedimento para los PJ en los mundos del Núcleo o en el espacio imperial que en los territorios del Borde Exterior o en el Espacio Hutt, por ejemplo. El DJ es libre de modificar esta norma para adecuarla a las Obligaciones de los PJ, sus circunstancias específicas y los PNJ implicados. En la **Tabla 9–3: Consecuencias de la Obligación del grupo** se recogen algunas ideas para la interpretación del umbral de Obligación grupal y de su influencia en territorios controlados por el Imperio. En las aventuras oficiales también pueden mencionarse circunstancias específicas propiciadas por valores concretos del umbral de Obligación del grupo.

El DJ tiene además la opción de sustraer ciertas Obligaciones individuales del total del grupo a la hora de comprobar si éste alcanza un determinado umbral. Lo normal es que el DJ recurra a esta medida cuando dicha Obligación no sea aplicable en la situación actual.

LA OBLIGACIÓN COMO RECURSO

La Obligación es un poderoso recurso que se puede gastar y utilizar como moneda de cambio durante el transcurso del juego. Pone a disposición de los jugadores otra opción más aparte de los créditos para adquirir equipo o servicios que quizá no puedan procurarse de otro modo. Pero a no ser que los personajes acostumbren a ignorar todas las oportunidades que se les presenten para reducir su Obligación, el DJ no puede obligarles a aumentar sus puntuaciones de Obligación por encima de sus valores originales. La elección ha de ser suya, como los riesgos y las recompensas que conlleva. Cada jugador debe sopesar las ventajas obtenidas y los inconvenientes asociados para decidir si merecen la pena. El DJ debe plantear opciones lo bastante interesantes o determinantes para que la decisión del PJ añada un peso dramático a la aventura.

El flujo de Obligación a lo largo de una campaña está determinado por tres factores. El primero es el volumen de Obligación con el que empiezan los personajes; cuanto mayor sea, más a menudo se hará notar. El segundo factor es la frecuencia con que los personajes reducen o contraen Obligaciones durante el transcurso del juego. Si los PJ la utilizan como si fueran créditos, su valor de Obligación

TABLA 9-3: CONSECUENCIAS DE LA OBLIGACIÓN DEL GRUPO

Obligación del grupo	Asuntos honrados	Asuntos deshonestos
5–19	Ninguna dificultad para contactar con los altos cargos de un gobierno o corporación. Se puede adquirir equipo autorizado y militar siguiendo los procedimientos habituales.	Cierta dificultad para localizar y negociar con mercados negros que no se conocieran previamente. Se pueden levantar sospechas de colaborar con fuerzas de la ley o entidades similares. Nadie reconoce a los PJ.
20–39	Ninguna dificultad para negociar con individuos de perfil medio y bajo en un gobierno o corporación. Disponibilidad limitada de los cargos más importantes. Se puede adquirir equipo autorizado y militar siguiendo los procedimientos habituales, pero con posibles retrasos y comprobaciones de antecedentes.	Puede comerciarse de forma regular con mercados negros específicos donde se sepa quiénes son los personajes. Pueden ser conocidos por determinadas organizaciones criminales, pero su fama no está extendida.
40–59	Cierta dificultad para negociar con todos los cargos gubernamentales que no sean contactos personales. Los funcionarios pueden exigir reuniones clandestinas.	Es más fácil cerrar tratos ilícitos con elementos de los bajos fondos y funcionarios corruptos.
60–79	Los PJ están demasiado comprometidos para que los políticos se relacionen con ellos en público. Muy pocos estarán dispuestos a correr el riesgo de hacerlo en privado.	Es más fácil acceder a contactos y figuras influyentes en los bajos fondos. También se tienen más facilidades a la hora de estrechar lazos con aquellas a las que se conoce personalmente.
80–99	Imposible adquirir equipo autorizado y militar por medios legítimos. Demasiado infames para firmar acuerdos legales con gobiernos.	El grupo puede localizar mercados negros y confidentes con facilidad. Los PJ son célebres en algunos círculos delictivos.
100+	No pueden comprarse la mayoría de las armas, vehículos y artículos similares por cauces legales. La mayoría de las agencias gubernamentales tratarán de arrestar al grupo nada más verlo.	Los PJ son una leyenda en las regiones y organizaciones del submundo criminal. Tienen a su disposición fuentes ilegales de equipo, vehículos y armas, pero los proveedores temen que una facción rival se enfurezca o avise a las autoridades, por lo que aumentarán sus precios.

fluctuará con regularidad. El tercer factor es la frecuencia con que el DJ ofrece la Obligación como una opción durante una partida. Cuantas más oportunidades tenga el grupo para contraer y reducir su Obligación, más posibilidades tendrán de utilizarla.

El DJ debe decidir la frecuencia con que introducir ofertas de Obligación en el juego. No todas las incursiones a una armería tienen por qué llevar aparejada una oportunidad para contraer más Obligación. A veces los personajes sencillamente no tienen dinero y al propietario no le interesa contemplar otras opciones. No obstante, cuando los personajes necesiten algo importante para la aventura o estén muy empeñados en conseguir algo para mejorar su nave o su situación personal, la Obligación debería ser una opción evidente. Pero adquirir objetos o contactos mediante la Obligación no es tan sencillo como escoger algo en un menú; normalmente los personajes deben buscar fuentes alternativas y negociar con ellas. El DJ puede aprovechar estos contactos en futuras aventuras a través de la tirada de Obligación.

El DJ también ha de determinar el valor de la Obligación. No existe una correlación directa entre la puntuación de Obligación y el coste equivalente en créditos o servicios específicos. Se trata de un aspecto subjetivo que depende en gran medida de la situación. Por lo general, cuanto más peligrosa es la coyuntura para el contacto que proporciona al grupo el objeto o servicio, mayor es la puntuación de Obligación requerida. La rareza de los artículos y la disponibilidad de los individuos también son factores determinantes. La Obligación puede asignarse en cualquier cantidad, pero lo habitual es una suma de entre 5 y 15 puntos.

EJEMPLO

El DJ intenta dilucidar si un político local accederá a reunirse con dos de los PJ, Oskara y Lowhhrick. La Obligación total del grupo está en 65, lo que normalmente disuadiría a cualquier político de dejarse ver con ellos en público (ver **Tabla 9–3: Consecuencias de la Obligación del grupo**).

Sin embargo, el DJ decide que la Obligación de Juramento de Lowhhrick, que consiste en una promesa personal de dar caza a los esclavistas que agraviaron a su familia, no es la clase de Obligación que haría creer al político que el wookiee es un delincuente. Por lo tanto, en lo que respecta a esta situación específica, el DJ dictamina que la Obligación total del grupo es sólo de 50, lo bastante baja como para que el político no se oponga a un encuentro discreto.

A su vez, el jugador que interpreta a Oskara argumenta que la Obligación de Deber de su personaje es para con su clan de origen, y no la vincula con ninguna organización delictiva, por lo que tampoco debería contarse. Sin embargo, el DJ señala que, aun cuando el clan de Oskara no es una facción de los bajos fondos, sí está relacionada con ciertos elementos criminales, por lo que el DJ opina que su Obligación debe añadirse al cómputo total del grupo.

El tipo de Obligación también debe tenerse en cuenta. La mayoría de las veces el DJ debería limitarse a añadir puntos a uno de los tipos de Obligación que ya posea un personaje. Sin embargo, algunas circunstancias justifican la adquisición de un nuevo tipo de Obligación, como Chantajes, Recompensas, Criminales y Deudas. El DJ debe procurar no saturar a un personaje con demasiados tipos de Obligaciones; se recomienda no exceder un máximo de 3.

REDUCCIONES DE OBLIGACIÓN

Los PJ deberían tener la oportunidad de reducir sus Obligaciones a intervalos regulares, preferiblemente un mínimo de un solo PJ y una única vez por cada aventura. Esta reducción puede darse en mitad de la aventura del mismo modo que cuando se aumenta la Obligación, pero también puede ocurrir al final o en el periodo de descanso entre aventuras.

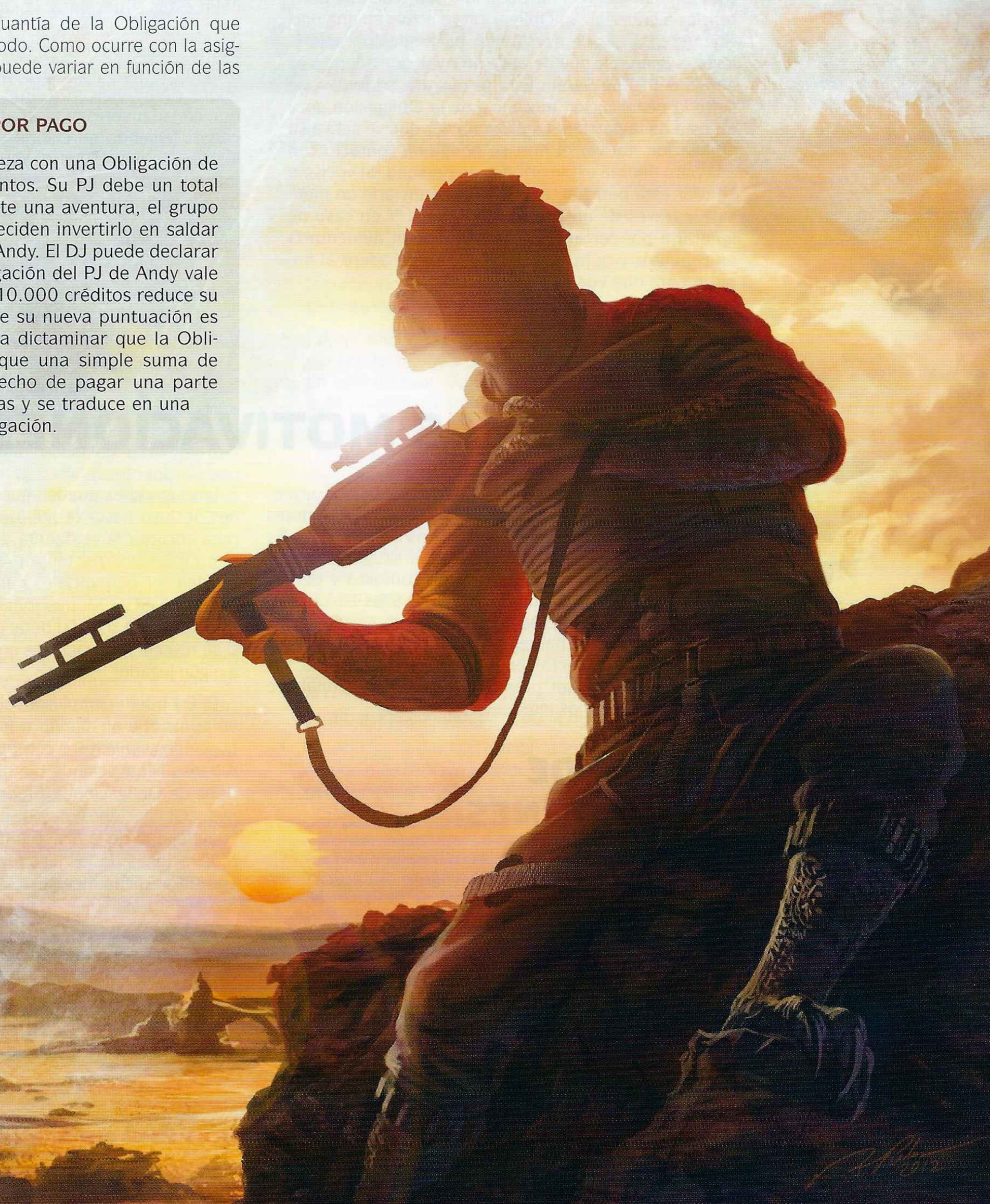
El DJ debe establecer la cuantía de la Obligación que puede reducirse con cada método. Como ocurre con la asignación de Obligaciones, esto puede variar en función de las

EJEMPLO: REDUCCIÓN POR PAGO

El personaje de Andy empieza con una Obligación de Deuda por valor de 10 puntos. Su PJ debe un total de 50.000 créditos. Durante una aventura, el grupo cobra 10.000 créditos y deciden invertirlo en saldar la Deuda del personaje de Andy. El DJ puede declarar que cada punto de la Obligación del PJ de Andy vale por 5.000 créditos. Pagar 10.000 créditos reduce su Obligación en 2, con lo que su nueva puntuación es de 8. El DJ también podría dictaminar que la Obligación entraña algo más que una simple suma de dinero, o incluso que el hecho de pagar una parte contribuye a limar asperezas y se traduce en una mayor reducción de la Obligación.

EJEMPLO: REDUCCIÓN POR ACCIÓN DE LOS PJ

El PJ de John tiene como Obligación la Traición. Era un agente de la Oficina de Seguridad Imperial (OSI), pero renunció a su cargo tras presenciar cómo el Imperio maltrataba y esclavizaba a los no humanos. Su traición perjudicó el influyente negocio de su familia, y aunque el personaje se alegra de haber abandonado el servicio, lamenta profundamente las consecuencias. Su traición fue doble: al Imperio y a su familia. Dado que no tiene ninguna intención de volver a ayudar a los imperiales, son la principal causa de sus problemas. Para reducir su Obligación, podría centrarse en recuperar el favor de su familia esforzándose por restaurar su negocio, esta vez con clientes que no sean imperiales.



circunstancias. Sin embargo, el DJ debe justificar el motivo de cada reducción de la Obligación para que los jugadores comprendan el proceso. Si la cantidad de Obligación reducida varía sin ninguna explicación, es posible que la inconsistencia frustre a los jugadores. Como siempre, el DJ puede pedir sugerencias de los jugadores, pero su decisión será la definitiva.

La Obligación ha de reducirse mediante las acciones de un personaje. Cuando se activa su Obligación, el PJ debe responder a ella durante la partida. Afrontar una Obligación no garantiza su reducción, pero ignorarla suele aumentar la severidad de la respuesta necesaria la próxima vez que se active. Si un personaje ignora su Obligación al cabo de 3 activaciones, dicha Obligación aumenta en 5 puntos.

EJEMPLO: CONSECUENCIAS DE IGNORAR LA OBLIGACIÓN

La Obligación del personaje de Sarah es un Favor; está en deuda con el hutt que la rescató de una penitenciaría imperial. Su Obligación se activa en una partida, y el DJ decide que el hutt pretende cobrarse el favor exigiéndole que delate a un rival, que además es amigo del PJ de Sarah. Ésta se niega, y su personaje sufre la penalización mecánica de la Obligación para el resto de la partida. La próxima vez que se active su Obligación, tal vez el hutt se ponga en contacto con ella para pedirle explicaciones en persona. Si vuelve a ignorar esta petición, el hutt podría enviarle un mensaje a través de un cazarrecompensas. Y en caso de ignorarla por tercera vez, su Obligación aumentaría en 5 puntos y quizá el hutt revele su paradero al Imperio para que vuelvan a capturarla.

OBLIGACIONES AL MÍNIMO

Conceptualmente, la Obligación nunca desaparece del todo por mucho que se empeñe el personaje. Esto queda reflejado en el valor mínimo de 5 puntos por cada personaje del grupo. Algunos tipos de Obligación encajan mejor que otros en esta situación (Familia, Obsesión y Responsabilidad, por ejemplo). Pueden verse reducidas hasta el punto de no afectar al personaje demasiado a menudo, pero siempre estarán ahí. Otros tipos pueden saldarse de un modo más natural; así, un personaje podría saldar todas sus deudas, superar una adicción o eliminar a un chantajista.

Es preferible que los personajes siempre tengan algún tipo de Obligación. No obstante, si un PJ elimina una Obligación y no contrae ninguna más, se le debe permitir que tome esa decisión. Su baja puntuación de Obligación minimiza las posibilidades de que se active durante el juego, y en caso de hacerlo, el DJ no dispondrá de un tipo concreto de Obligación que elaborar.

En estas situaciones, la Obligación debe interpretarse a partir de las consecuencias o resultados de una aventura previa. Quizá vuelvan a toparse con un señor del crimen a quien el personaje o grupo ultrajaron en el pasado, y ahora clame venganza. Puede que un agente imperial al que creían muerto o desaparecido reaparezca en un nuevo cargo. Teniendo en cuenta que no hay forma de eliminar los niveles más bajos de Obligación, lo único que pueden hacer los personajes es lidiar con la situación en la medida de sus posibilidades.

USOS DE LAS MOTIVACIONES

Las Motivaciones son recursos argumentales e interpretativos del sistema, a disposición tanto de los jugadores como del DJ. Los jugadores parten de las Motivaciones de sus PJ para determinar sus reacciones a situaciones concretas, ofreciendo con ello un nivel de contexto y detalle que va más allá de una simple respuesta a las circunstancias. El DJ se sirve de las Motivaciones para vincular a los personajes más estrechamente a la trama. Los jugadores que interpreten correctamente las Motivaciones de sus personajes deberían ser premiados con PE adicionales e hilos argumentales más interesantes.

GESTIÓN DE MOTIVACIONES

El DJ debe llevar un registro de las Motivaciones de los personajes y de cómo repercuten en una aventura diseñada. Las Motivaciones, sobre todo las que se designan al azar, pueden entrar en conflicto con los objetivos planteados por aventuras oficiales o por las historias diseñadas por el DJ. Después de la creación de los personajes iniciales, el DJ debería estar en mejor posición para adivinar cómo influirán sus Motivaciones en la trama.

Los jugadores pueden guardar en secreto sus Motivaciones, incluso hasta el punto de fingir una Motivación falsa para encubrir la verdadera. Las Motivaciones secretas añaden profundidad y tensión al juego, pero si se descubren pueden ser perjudiciales para la trama o para la dinámica del grupo. Si las Motivaciones de los personajes son muy diferentes entre sí, el DJ debe estar preparado para intervenir si se revelan Motivaciones enfrentadas que puedan ofender a algún jugador.

El DJ puede simplificar el impacto de las Motivaciones en la historia animando a los personajes que posean Motivaciones similares o compatibles para que las combinen. Algunas Motivaciones también encajan dentro de ciertos tipos de Obligaciones. Si los personajes tienen Motivaciones y Obligaciones muy dispares, el DJ puede minimizar la complejidad de la historia haciendo menos hincapié en las Motivaciones de los jugadores que no demuestren interés en utilizar dicha mecánica, o bien incorporándolas en menos aventuras.

Los personajes no deberían cambiar de Motivación con frecuencia (ver **Cambiar de Motivación** en la página 97). Si lo hacen, debe ser por razones argumentales de peso, y no porque sea muy difícil conseguir los PE adicionales.

Algunas Motivaciones pueden desaparecer de forma natural cuando los personajes concluyen una historia que forma parte esencial de la Motivación. Otras cambian paulatinamente, a medida que una nueva Motivación empieza a acaparar las ideas o la vida del personaje. Los cambios en las Motivaciones también deben verse reflejados en la aventura o campaña.

INTEGRACIÓN DE MOTIVACIONES EN LA HISTORIA

El DJ debería permitir que los jugadores decidan la importancia de las Motivaciones de sus personajes para su experiencia de juego. Mientras que la Obligación se ha diseñado como una fuerza externa que determina las interacciones del personaje y su capacidad para rendir en la aventura, la Motivación se centra en el impulso interno del personaje y el modo en que éste influye en su interacción con la galaxia. Si el jugador prefiere concentrarse en su historia personal o gana PE continuamente por ajustarse a su Motivación, se recomienda al DJ que incorpore dicha Motivación más a menudo en sus aventuras.

No todas las Motivaciones tienen por qué dar pie a subtramas complejas. Si un jugador se siente más a gusto reaccionando a situaciones espontáneas en vez de sufrir un trasfondo ultrasecreto con inesperadas apariciones de enemigos y encuentros pasados, el DJ debe permitirle jugar de ese modo. Algunos jugadores prefieren usar sus Motivaciones como simples razones que justifican su comportamiento.

El potencial para la interacción entre las Motivaciones y las Obligaciones de los PJ puede servir de inspiración al DJ para urdir una trama compleja repleta de sorpresas del pasado o conexiones misteriosas entre personajes. Este enfoque funciona mejor si se van filtrando detalles a lo largo de la aventura como adelanto de una revelación más importante. Sin embargo, una relación o descubrimiento inesperado puede añadir más tensión o sorpresa a una escena que ya de por sí esté en su momento álgido.

Las bonificaciones de Experiencia proporcionadas por una Motivación no deben poder conseguirse de forma automática en todas las partidas. En la medida de lo posible, el DJ debe emplear recompensas o detalles narrativos para que la fidelidad a una Motivación signifique una elección genuina. El personaje recibe los PE de bonificación, pero a cambio renuncia a alguna otra recompensa y sufre algún contratiempo en la trama o en su relación con otros personajes. Guiarse apropiadamente por una Motivación debería ser una decisión interesante y a menudo difícil; de no ser así, se estarían regalando los puntos de Experiencia de bonificación.

PREMIAR LAS MOTIVACIONES

En términos mecánicos, la recompensa por interpretar correctamente una Motivación es simple: 5 PE por partida, más una gratificación única de 10 PE por una interpretación realmente buena (pero solamente una vez en la vida del personaje). Normalmente no hace falta más, pues para eso están las recompensas habituales que ya se incorporan en la estructura de la campaña.

Desde el punto de vista narrativo, los jugadores deberían ser recompensados por adherirse a sus Motivaciones incluyendo oportunidades para interactuar con ellas más a menudo. Un uso excepcionalmente bueno de la Motivación podría premiarse de forma tangible dentro del juego con un objeto o situación ventajosa. Esto resulta especialmente útil si las consecuencias de mantenerse fiel a la Motivación son contrarias a los intereses del jugador o de su grupo.

Por otra parte, no se debe penalizar en exceso a los jugadores por ignorar sus Motivaciones. Las personas (y los personajes) son entidades complejas, y a veces cuesta prever cuándo pueden dejarse llevar por fuerzas más pujantes que sus propios impulsos internos. Basta con negar a los personajes los PE de bonificación o las ventajas narrativas y seguir jugando con normalidad.

CREAR MOTIVACIONES NUEVAS

El potencial de las Motivaciones de los personajes va más allá de las tres Motivaciones principales (y de sus ejemplos específicos) que se contemplan en **Al Filo del Imperio**. En futuros suplementos se describen con detalle Motivaciones adicionales. El DJ y los jugadores también pueden crear sus propias Motivaciones siguiendo estas pautas:

- Comprobar si la Motivación propuesta encaja en las categorías de Ambición, Causa o Relación. De no ser así, se trata de una Motivación nueva.
- Comprobar si la Motivación propuesta tiene cabida dentro de alguno de los ejemplos específicos ofrecidos en este manual. De ser así, hay que plantearse utilizar la Motivación existente en su lugar.
- Crear una nueva categoría si fuera necesario. Sería conveniente redactar una breve lista de Motivaciones específicas para comprobar si la categoría es lo bastante amplia.
- Establecer los tipos de historias que puede generar la nueva Motivación, para que tanto el DJ como el jugador sean plenamente conscientes del impulso que la promueve.
- Asegurarse de que la nueva Motivación requerirá un esfuerzo activo por parte del personaje. Deben evitarse las Motivaciones que proporcionen PE fácilmente por acciones que el personaje podría realizar en cualquier otra partida con independencia de la situación.
- Ofrecer la nueva Motivación a los demás jugadores (a menos que se haya creado con la intención de mantenerla en secreto).

LA BASE DE OPERACIONES

La base de operaciones es un concepto importante para las campañas de **Al Filo del Imperio**. Sirve como foco del grupo, constituyéndolo en una única entidad cohesionada en lugar de estar formado por individuos dispares. Este manual asume que la base de operaciones del grupo de PJ es su astronave, y está redactado con arreglo a esta idea. Sin embargo, una base de operaciones puede ser cualquier otra cosa, desde una cantina propiedad del grupo hasta toda una estación espacial. El concepto es más importante que la forma física que presenta. En tanto que el grupo la considere su hogar y su cuartel general, está cumpliendo su propósito.

El concepto de "base de operaciones" es un tema recurrente en Star Wars. La más famosa es, desde luego, el Halcón Milenario de Han y Chewbacca, ese destartalado y emblemático carguero trucado que ambos granujas pilotaban por toda la galaxia. Para ellos y para algunos de los demás protagonistas de las películas, el Halcón se convirtió en algo más que un simple medio de transporte: era su hogar. Con suerte, los personajes de **Al Filo del Imperio** podrán establecer una relación similar con su propia base de operaciones, ya sea una astronave, una estación espacial o cualquier otro lugar. El DJ también puede aportar su granito de arena para consolidar este vínculo.

USAR UNA BASE DE OPERACIONES

Cuando emprenden sus primeras aventuras en grupo, los PJ no suelen estar muy unidos ni relacionados entre sí. Muchos jugadores desarrollan sus personajes a partir de una historia personal concreta. Esto es perfectamente aceptable, pero implica que, la primera vez que se forma el grupo, el DJ tenga un montón de personajes individuales sin un trasfondo común que los una a todos.

Con el paso del tiempo y la colaboración a lo largo de varias aventuras, el grupo acaba consolidándose como un todo. Esto ocurre de forma natural a medida que los personajes cooperan para afrontar desafíos comunes y se plantean objetivos compartidos. La base de operaciones cumple un doble propósito en este proceso. En primer lugar, actúa como catalizador inicial para la colaboración de los personajes (después de todo, la mayoría de las astronaves necesitan varios tripulantes para poder volar) y proporciona a todos los PJ del grupo una propiedad común de la que pueden beneficiarse todos en conjunto. En segundo lugar, con el tiempo puede evolucionar hasta cumplir algunos de los objetivos compartidos por los personajes. Mejorar la base de operaciones, protegerla o incluso adquirir y establecer una nueva son todos objetivos compartidos por un grupo entero, y no sólo por uno o dos de sus componentes.

Durante el juego, una base de operaciones también desempeña la valiosa función de cuartel general al que regresar entre encuentros y aventuras. Es aquí donde el grupo descansa, se abastece de provisiones y se recupera de sus heridas. Y en caso de necesidad, también pueden refugiarse de algún peligro.

Todo esto significa que la base de operaciones es ante todo un concepto más narrativo que mecánico. Puede haber reglas que se apliquen a la forma física de la base de operaciones (por ejemplo, si se trata de una astronave tendrá su propio perfil de puntuaciones), pero sus principales usos serán narrativos.

RECURSOS

La base de operaciones del grupo suele utilizarse como almacén de suministros. Aunque muchos artículos y piezas de equipo sean propiedad de un personaje específico (armas y blindajes personales, por ejemplo), es más lógico que otros se compartan entre todos los miembros del grupo. Así, tiene más sentido que el grupo guarde un tanque de bacta de uso común (en vez de uno para cada PJ), un droide astromecánico para la navegación, un solo juego de herramientas para el mantenimiento de la nave o incluso una única tienda de campaña con su correspondiente equipo de supervivencia. La base de operaciones provee de un lugar donde almacenar estos artículos para que cualquier integrante del grupo pueda acceder a ellos cuando los necesite.

Una base de operaciones también puede servir a modo de "cajón de sastre" en el que guardar cosas que los PJ puedan necesitar en un futuro, incluso sin necesidad de anotar todos y cada uno de estos artículos. Las reglas que contemplan el gasto de puntos de Destino para disponer de objetos menores pero útiles, como mascarillas respiratorias (ver página 27), también presuponen la existencia de una base de operaciones. En términos narrativos, es más fácil justificar la presencia de la mascarilla si se encuentra en un rincón de la bodega de carga de una astronave en vez de aparecer como por arte de magia.

REPOSO Y RECUPERACIÓN

La galaxia es un lugar peligroso, y una base de operaciones desempeña una función vital como emplazamiento al que puede regresar el grupo para guarecerse de los peligros. Sanar Heridas y recuperarse de heridas críticas conlleva tiempo, y la base de operaciones es un refugio seguro en el que los heridos pueden reposar a salvo de todo riesgo. Además, en ella puede haber instalaciones médicas completas (algo más que un puñado de botiquines de emergencia e inyectores de estimulantes) que aceleren la curación de heridas. Incluso los personajes ilesos pueden beneficiarse de un lugar seguro en el que descansar y recuperar Tensión.

VIAJES Y GENERACIÓN DE INGRESOS

El universo de *Star Wars* es muy extenso; abarca toda una galaxia de lugares exóticos. Uno de los motivos por los que la típica base de operaciones en **Al Filo del Imperio** es una astronave radica en su utilidad como medio de transporte asegurado. La posibilidad de viajar a un nuevo mundo plantea infinidad de oportunidades para vivir aventuras. Del mismo modo, tener acceso a una astronave significa que el grupo puede aceptar toda clase de trabajos remunerados interesantes (y potencialmente peligrosos) como transportar contrabando, explorar nuevos sistemas estelares y cazar fugitivos de planeta en planeta. Todas estas actividades suponen una fuente de ingresos constantes para el grupo, y algunas incluso pueden convertirse en aventuras.



IDENTIDAD DE GRUPO

A medida que el grupo de PJ crece y evoluciona, suele adoptar una identidad propia. Esta consolidación puede darse en torno a la base de operaciones del grupo. Por ejemplo, si su base es una astronave, los personajes se convierten en sus tripulantes y así es como empezarán a identificarlos los PNJ (y con algo de suerte, también ellos mismos). Otro tanto ocurre si la base de operaciones es una cantina o incluso una estación espacial.

ESCOGER UNA ASTRONAVE

Como mercaderes, contrabandistas, mercenarios, exploradores o vagabundos galácticos, la base de operaciones natural del grupo de PJ será una astronave con capacidad para viajar por el hiperespacio. Normalmente el grupo es quien gobierna la nave y tiene ciertos derechos de propiedad sobre ella. Sería preferible que fueran los auténticos dueños de la nave, incluso aunque se hayan endeudado hasta las cejas o estén metidos en algún otro lío semejante.

El tipo de astronave más habitual como base de operaciones de un grupo de PJ es el carguero ligero o medio, un vehículo asequible con opciones para la personalización y espacio suficiente para toda la tripulación. No obstante, es perfectamente posible (y lógico) que una banda de mercenarios utilice una nave de guerra de tamaño pequeño o mediano, o que una partida de reconocimiento viaje a bordo de una nave especializada en tareas de exploración.

No se recomienda el uso de cazas estelares individuales como base de operaciones móvil, debido a su configuración como vehículos monoplazas o biplazas. El DJ puede permitir un escuadrón de estas naves en una campaña protagonizada por mercenarios, pero de todos modos el grupo necesitará un lugar donde guardar los cazas, posiblemente una nave de mayor tamaño que haga las veces de base de operaciones. Los deslizadores tampoco son apropiados por lo general, aunque los más grandes pueden utilizarse en determinados tipos de aventuras. Una barcaza de gran eslora, por ejemplo, puede funcionar perfectamente como base de operaciones.

Las naves de línea de gran escala, como destructores estelares y cruceros mon calamari, sí pueden utilizarse como bases de operaciones. Sin embargo, el tamaño y la potencia de estos navíos (por no mencionar lo que cuesta mantenerlos en funcionamiento) deberían ser prohibitivos para la mayoría de los grupos. En general, las pautas enumeradas en la página 99 para la elección de la astronave inicial del grupo de PJ deben determinar qué astronave poseen, y por extensión, cuál es la más adecuada para servir como base de operaciones.

CONTACTOS

A medida que el grupo participa en aventuras y viaja por la galaxia, es muy posible que acumule contactos. Los contactos son PNJ que pueden proporcionar información o recursos al grupo, y aunque algunos pueden tener una relación específica con uno de los PJ, otros serán contactos generales que conocen a todo el grupo. Estos contactos han

GOLPEADOS DONDE MÁS LES DUELE

Para el DJ, una base de operaciones también constituye una oportunidad para introducir un giro clásico en la aventura: un ataque contra el hogar de los PJ. Éste es un recurso muy socorrido en cine y literatura, más que nada por su efectividad. Asaltar la base de los PJ o vulnerar la santidad de su hogar puede convertir una amenaza en algo mucho más real y peligroso. Después de todo, si un villano les ataca en su refugio, ¿adónde van a huir?

Desde luego, es importante utilizar este recurso con mesura y no abusar de él. En primer lugar, el DJ ha de conceder al grupo la oportunidad de establecer su base de operaciones como hogar. Normalmente esto requiere aguardar tres partidas o más, a ser posible cuando el grupo esté haciendo uso de la base. Mientras los jugadores no se sientan a salvo en ella y la consideren un refugio seguro, no sirve de nada ponerla en peligro.

En segundo lugar, el DJ no debe tomar por costumbre asaltar la base del grupo (de hecho, con una sola vez en la vida puede bastar). Los jugadores se acostumbrarán demasiado pronto a este tipo de amenazas, o peor aún, dejarán de utilizar su base de operaciones como tal.

Por último, el DJ debe dejar siempre una salida para que el grupo pueda reconstruir su base de operaciones en otra parte o volver a asegurarla (posiblemente eliminando ellos mismos la amenaza). Una partida que ponga a los personajes contra la espada y la pared, pero luego les permita triunfar contra todo pronóstico puede resultar muy emocionante para todos los implicados.

de anotarse como parte de la base de operaciones de los personajes. Pueden conseguirse de forma narrativa (sobre todo si deben algo a los PJ), adquirirse mediante recursos o aumentando la Obligación del grupo.

Los contactos que requieren una mayor inversión inicial de Obligación deberían ser más influyentes, tener acceso a más recursos o estar mejor situados. Un contacto adquirido con poca Obligación podría ser un jefe criminal de baja estofa, pero si su coste en Obligación es muy elevado podría tratarse del mismísimo Jabba el Hutt. El DJ puede exigir que el grupo complete una aventura para conseguir el contacto. Quizá colaboren con él, o tal vez les saque de algún apuro a cambio de una Obligación.

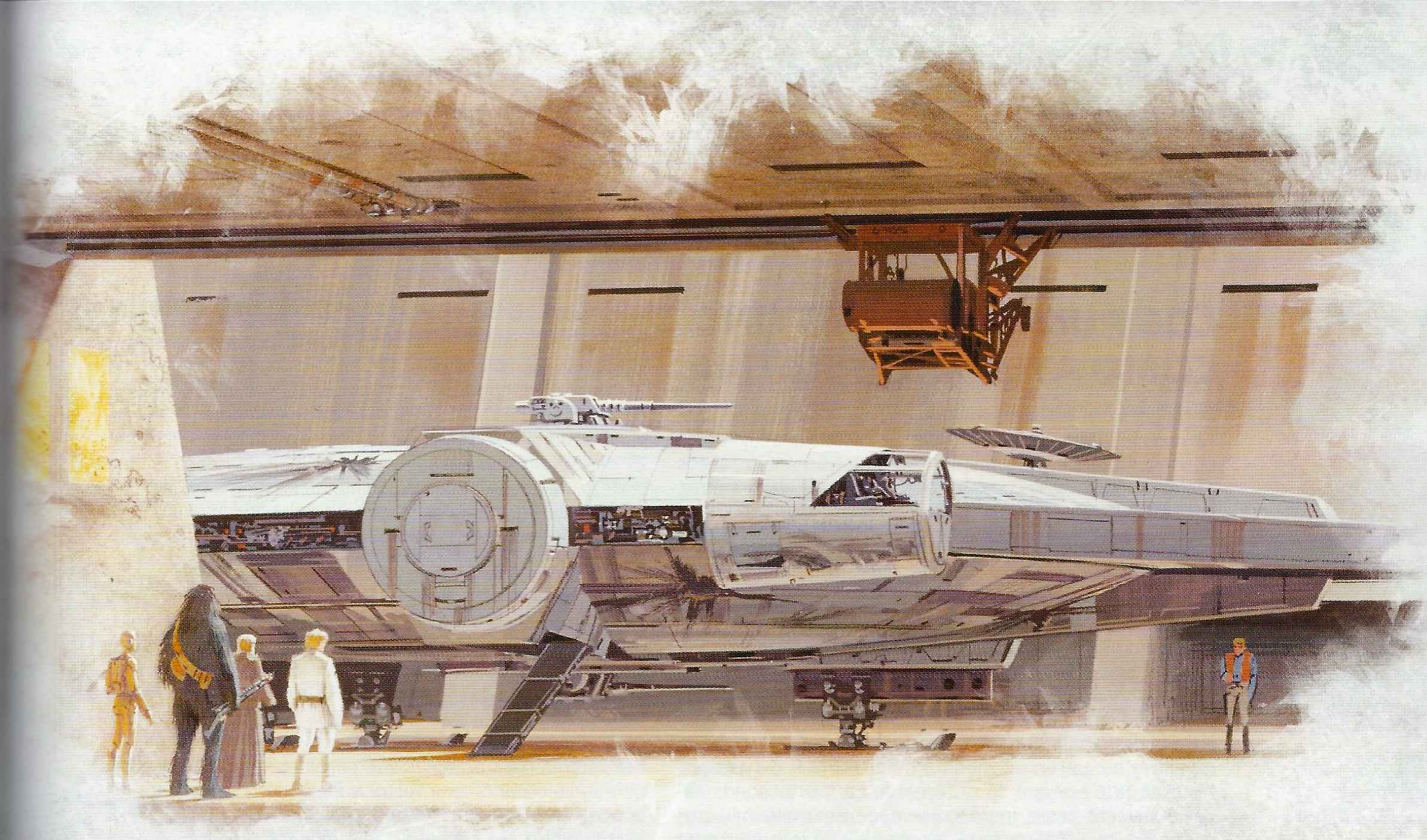
Es posible contraer más Obligación con un contacto durante el transcurso de una aventura o campaña. La causa de toda Obligación adicional debe anotarse con todas las demás y asociarse específicamente a ese contacto. Sin embargo, si los personajes logran cumplir con la Obligación que los une al contacto, podrían conservarlo (siempre y cuando el DJ lo considere narrativamente lógico en la coyuntura actual de la campaña). Llegados a este punto es posible que hayan saldado su deuda con el contacto, pero éste seguirá dispuesto a ayudarles en agradecimiento por su colaboración.

También es muy probable que algunos de los contactos del grupo les deban algo, ya sea un favor, dinero o cualquier otro tipo de deuda. En este caso, el grupo debe limitarse a anotar al contacto en su lista y añadirlo a sus Obligaciones. Incluso es posible que el estado del contacto y de las Obligaciones contraídas cambie a lo largo de la campaña. El DJ no debe olvidar que el estado de un contacto y el de las Obligaciones hacia él son dos cosas diferentes.

Los contactos pueden prestar ayuda material al grupo, pero su función más valiosa en una aventura es la de proporcionar información. El DJ puede valerse de un contacto para impulsar la trama de una aventura ofreciendo información vital a los PJ a través de una fuente "dentro del juego". De igual modo, si los jugadores saben que sus personajes tienen contactos, seguramente consideren apropiado para la aventura recurrir a ellos en busca de información.

BASES DE OPERACIONES ALTERNATIVAS

Pese a que **Al Filo del Imperio** postula una astronave como base de operaciones para el grupo de PJ, existen otras posibilidades: guaridas secretas, cantinas, escondites, fortalezas, academias y muchas más. Todas las mecánicas y pautas generales que se han descrito en las secciones anteriores se aplican de igual forma a cualquier tipo de base de operaciones.



ADJUDICACIÓN DE PUNTOS DE DESTINO

Los puntos de Destino representan la conexión inherente de los personajes, los villanos y el sino de la galaxia (o al menos la parte que a ellos les atañe). Son flexibles y caprichosos; unas veces ayudan a los personajes, y otras les perjudican. También reflejan la influencia que ejercen el Lado Luminoso y el Lado Oscuro de la Fuerza en las acciones y vidas de los personajes. Normalmente los PJ utilizan los puntos del Lado Luminoso para aumentar sus probabilidades de conseguir sus objetivos, mientras que el DJ usa los puntos del Lado Oscuro para menoscabar y obstaculizar sus intentos. El trasvase de puntos de la reserva del Lado Luminoso a la del Lado Oscuro (y viceversa) es análogo al fluctuante equilibrio de poder entre el Lado Luminoso y el Lado Oscuro de la Fuerza.

En líneas generales, los PJ son los buenos de la historia y por lo tanto sólo pueden gastar puntos de Destino del Lado Luminoso. El DJ, en cambio, únicamente puede gastar puntos de Destino del Lado Oscuro. En la página 26 se da una explicación completa de la mecánica de los puntos de Destino.

FOMENTAR EL USO DE LOS PUNTOS DE DESTINO

El movimiento de puntos de Destino puede variar en gran medida según cada grupo y cada DJ. Los recién llegados al juego pueden mostrarse reacios a gastar puntos de Destino por temor a no disponer de ellos en situaciones más importantes o decisivas. El DJ debe fomentar el uso de los puntos de Destino en el juego. Ha de utilizarlos con regularidad para reponer la reserva de puntos del Lado Luminoso y poner de manifiesto la función integral que cumple el destino en la ambientación de *Star Wars*.

Es posible que los jugadores decidan racionar los puntos de Destino, y están en su derecho de idear la estrategia que más les convenga en lo referente a su utilización. Aparte de reservarlos para su uso, también podrían acapararlos para impedir que el DJ los use contra ellos en momentos cruciales. Se trata de una táctica muy efectiva cuando se utiliza de manera ocasional, pero si acaba convirtiéndose en un problema recurrente el DJ debe equilibrar la balanza guardándose unos cuantos puntos del Lado Oscuro.

Lo ideal es que los puntos de Destino circulen libremente en ambas direcciones a lo largo de una partida. No hace falta utilizarlos para todas las tiradas, pero el DJ sí debería emplearlos con frecuencia cuando intervengan PNJ destacados o en situaciones críticas. Abusar de ellos en momentos menos importantes puede molestar o desmoralizar a los jugadores, sobre todo cuando llevan las de perder.

Más sutil es el uso repentino y consistente de los puntos de Destino contra tiradas consecutivas que puede servir para destacar la dificultad del actual proceder de los PJ. Quizá el Lado Oscuro sea más poderoso en este lugar. Tal vez los personajes se hayan equivocado y éste sea el modo

que tiene la Fuerza de decirles que podría existir otra alternativa más adecuada. Utilizando puntos de Destino en vez de ■ para desempeñar esta función se insinúa el influjo de la Fuerza sobre la situación en vez de un impedimento natural de carácter físico, político o del entorno.

LOS PUNTOS DE DESTINO COMO AYUDA NARRATIVA

Uno de los usos más eficaces de los puntos de Destino consiste en influir creativamente en la historia. Los jugadores pueden gastarlos para mejorar su situación actual. Estos gastos pueden clasificarse en tres categorías: pura suerte, extrapolación razonable y sentido común.

PURA SUERTE

La suerte se manifiesta cuando los jugadores solicitan algo que no cabría esperar encontrar en la situación o lugar actual, pero que de algún modo está disponible. Por ejemplo, podrían hallar un módulo de datos en los asientos de un transporte requisado, encontrar una contraseña escrita en un papel y guardada en un escritorio, descubrir un objeto muy poco habitual en un taller de mecánica abandonado o incluso hurgar en un montón de chatarra y extraer justamente la pieza que se necesitaba. La suerte puede explicar muchas cosas, pero no se deben permitir milagros inverosímiles. Si los personajes necesitan un recambio para el hiperimpulsor de su nave, no pueden pretender hallarlo desguazando el motor de un modelo totalmente distinto de astronave.

EXTRAPOLACIÓN RAZONABLE

La extrapolación razonable se produce cuando los jugadores solicitan algo que sería lógico encontrar en las inmediaciones. Hallar un medpac en una cápsula de salvamento, localizar un comunicador ajustado a la frecuencia del enemigo en los bolsillos de un oficial de alto rango y beneficiarse de los preparativos realizados por un PNJ son varios ejemplos de una extrapolación razonable. La mayoría de las veces los personajes deberían encontrar lo que buscan. Quizá no sea exactamente lo que necesitan, pero podrán apañarse con ello de alguna forma.

SENTIDO COMÚN

En ocasiones, un objeto debería estar disponible por simple lógica. Por ejemplo, un árbol frutal debería estar cargado de frutas si es temporada, una caja de herramientas debería contener las más habituales, y en la computadora de un carguero tendría que poder encontrarse el manifiesto de carga. Es de esperar que el objeto esté ahí, pero tampoco es una certeza; de ahí la utilidad del punto de Destino. Si existe una garantía casi absoluta de la presencia del objeto, el DJ puede limitarse a concederla sin necesidad de gastar el punto de Destino.

Todo uso de los puntos de Destino para influir en los aspectos narrativos del juego debe ser aprobado por el DJ, quien básicamente ha de decidir si la solicitud de los jugadores es razonable dadas las circunstancias y evaluar el posible impacto que pueda ejercer en la trama de la aventura. Debe premiarse la creatividad en la medida de lo posible. No obstante, tampoco se debe permitir que los jugadores abusen del sistema para no tener que pagar por algo que pueden permitirse o para eludir restricciones que normalmente les impedirían adquirir el objeto o servicio en cuestión. Del mismo modo, los jugadores no pueden gastar un punto de Destino para paliar una mala idea o una falta de previsión, ni tampoco para sacarse de la manga algo que evitaron o dejaron atrás deliberadamente.

Si el uso del punto de Destino desvirtúa la trama de la aventura, el DJ debe negarlo o modificarlo, incluso aunque en otras circunstancias fuese una petición razonable. Por ejemplo, si parte de la aventura requiere que los personajes se enfrenten a una escasez de recursos, no se debería permitir que los jugadores usen un punto de Destino para encontrar un objeto necesario en el momento más adecuado.



CÓMO DIRIGIR UNA CAMPAÑA COMPLETA

Las campañas son a las aventuras lo que la saga de *Star Wars* es a cada película individual. Una campaña es una trama de larga duración que evoluciona con todos los sucesos acontecidos dentro del hilo argumental de cada aventura. Las campañas conceden a los jugadores tiempo para interpretar, desarrollar y mejorar sus personajes. No hace falta dirigir una campaña con todo lujo de detalles; el DJ puede decantarse por jugar aventuras que no estén relacionadas entre sí, con los PJ como única constante. Sin embargo, desarrollar un argumento de mayor envergadura brinda a los jugadores la oportunidad de alcanzar un objetivo más encumbrado que no se pudiera cumplir de forma lógica en una sola aventura.

¿CÓMO ES UNA CAMPAÑA DE AL FILO DEL IMPERIO?

Al igual que las aventuras de **Al Filo del Imperio**, las campañas que fomenta este manual hacen especial hincapié en las facetas más duras y turbias de la galaxia. Es muy probable que los PJ pasen más tiempo en los confines del espacio y de la sociedad que rodeados del esplendor de los mundos del Núcleo. Posiblemente sepan más del submundo criminal que de los protocolos de las altas esferas del gobierno. Esto no significa que los planetas del Núcleo o las intrigas gubernamentales no puedan formar parte de la historia; pero cuando lo hacen, casi siempre se trata de los aspectos más oscuros, corruptos y siniestros de la ostentosa alta sociedad.

Los contactos personales de los PJ son en el mejor de los casos individuos de dudosa catadura moral, y más a menudo tipos deleznables, manipuladores y peligrosos. Incluso aunque los personajes intenten actuar de manera legítima u honorable, sus decisiones siempre acabarán corrompiéndose por culpa de la situación o de sus asociados. Esto no quiere decir que los personajes no levanten cabeza nunca, sino que no tardan mucho en meterse de lleno en un nuevo problema.

Las campañas de **Al Filo del Imperio** suelen estar localizadas en los márgenes de la sociedad. Los encontronazos con las fuerzas imperiales son comunes en la mayoría de las regiones de la galaxia, pero no así las historias centradas en la Alianza Rebelde. Los PJ pueden toparse de vez en cuando con simpatizantes o agentes rebeldes, e incluso trabajar para ellos, pero la lucha entre la Rebelión y el Imperio no es el tema central de estas campañas. A menos que la historia transcurra en algún lugar primitivo y apartado, una región fronteriza o una zona contenida como el Sector Corporativo, los PJ deberían tener noticias de las actividades rebeldes con cierta frecuencia, y quizá hasta las vivan indirectamente o de primera mano.

ESBOZO DE LA CAMPAÑA

Una campaña está formada por múltiples aventuras, normalmente tres como mínimo, que deben completarse en varias partidas. Algunas campañas duran semanas, meses o incluso años de tiempo real. Al diseñar una campaña nueva, el DJ debe resumir los principales sucesos, lugares y personajes de la trama. No es necesario explicar todas las relaciones entre las distintas ideas argumentales desde el principio. Con una progresión lógica y aproximada de los principales sucesos de la trama se construye un hilo central que puede ir detallándose a medida que se juega, sobre todo a la hora de crear aventuras individuales. Y lo mismo que estas aventuras, las campañas suelen tener un principio, un nudo y un desenlace, aunque cada uno de estos actos se compone de varias aventuras.

CAMPAÑAS LINEALES Y NO LINEALES

Como ocurre con las aventuras, la trama de una campaña puede seguir un camino lineal o libre de historias conectadas entre sí. En una progresión lineal, cada aventura parte directamente de los sucesos de la anterior. No obstante, este formato suele limitar la libertad de los PJ para llevar la historia por derroteros imprevistos. El DJ debe dedicar tiempo y recursos para evitar que los personajes se salgan del guión, y los jugadores podrían sentirse encarrilados si se les priva de la posibilidad de elegir.

Una campaña no lineal requiere más planificación, pero permite jugar con mucha más flexibilidad. En este formato de campaña, los resultados de una aventura deciden cuál se juega a continuación. Al esbozar el resumen de su campaña, el DJ ha de elaborar un diagrama de aventuras en el que cada desenlace positivo o negativo (o ambos) de una aventura conduzca a otra en función de los resultados. Dependiendo de la configuración exacta de este diagrama, es posible que se omita alguna aventura. Los DJ que prefieren otorgar a los jugadores libertad y control sobre la dirección de la campaña comprobarán que el formato no lineal posibilita la evolución de la trama aun cuando se produzcan cambios en las circunstancias.

Concepto de campaña de ejemplo: Raíles hiperespaciales. Los PJ se dedican a liberar esclavos del Imperio, de los hutts y de diversos intereses particulares. Quizá algunos de ellos sean esclavos fugados o libertos. Los PJ pueden ser de naturaleza altruista, pero lo más probable es que pretendan cobrar por sus servicios. Pueden ser contrabandistas, mercenarios profesionales o una combinación de ambos.

Esbozo de campaña lineal de ejemplo:

- **Episodio 1: La nave de esclavistas.** Los PJ captan una llamada de auxilio procedente de un carguero trandoshano que ha resultado dañado por el impacto de un asteroide. Los trandoshanos les piden que suban a su nave para ayudar con las reparaciones. Una vez a bordo, intentan capturar a todos los personajes no humanos. Los PJ consiguen liberar a los esclavos y entablan combate para apoderarse de la nave. También averiguan que los trandoshanos pertenecen a una red de tráfico de esclavos dirigida por cierto hutt.

- **Episodio 2: Los wookiees son un problema.** Uno de los esclavos rescatados es un wookiee que convence a los PJ de que es muy rico. Los contrata para liberar a su familia de Kashyyyk. A continuación, los PJ se dirigen a la estación espacial de Kwenn para el reencuentro familiar. Allí descubren que el wookiee ha desaparecido; unos cazarrecompensas se lo han llevado a Nar Shaddaa. Los PJ siguen su rastro y se enfrentan al líder esclavista hutt para salvar al wookiee. Al final logran escapar con el wookiee y regresan a la estación espacial de Kwenn.
- **Episodio 3: A la fuga.** El hutt (o sus socios, si no sobrevivió) ofrece una recompensa por los PJ, que son atacados en Kwenn o en alguna otra parte. Si vencen a los agresores, logran escapar; si no, son capturados y encerrados para llevarlos ante el hutt. Los PJ comprueban que sus perseguidores son implacables, y durante un tiempo sufren ataques inesperados.
- **Episodio 4: Duelo final contra el hutt.** Los PJ averiguan cómo retirar el precio que se ha puesto a sus cabezas, ya sea pagando, eliminando o chantajeando al hutt. Consiguen el dinero o la información para el chantaje, o bien planifican cómo neutralizar su tinglado. Buscan a su adversario y preparan un duelo final en sus propios términos. Al hacerlo descubren que también se ofrece una recompensa por el hutt. Si logran apresarlo con vida y entregárselo al clan hutt adecuado, se ganarán unos créditos y desarticularán la red de tráfico de esclavos.

Diagrama no lineal de la campaña de ejemplo:

El diagrama de la campaña se muestra al pie de esta página. Está basado en la campaña lineal que se acaba de describir, pero añade las siguientes aventuras posibles:

- **Episodio 1A: Los anfitriones trandoshanos.** Si los trandoshanos capturan a los PJ en el episodio 1, los encierran en celdas y los llevan a un mundo lejano. Los captores trandoshanos aterrizan en el planeta y celebran una subasta en su propia nave para venderlos como esclavos. Los PJ disponen de otra oportunidad durante la subasta para organizar una fuga. Si tienen éxito, pueden intentar hacerse con la nave trandoshana o con la de alguno de los postores.
- **Episodio 2A: Las profundidades de Nar Shaddaa.** Si los PJ no logran liberar al wookiee, más tarde averiguarán que lo han trasladado a una prisión situada en los niveles inferiores de Nar Shaddaa. Los PJ deberán enfrentarse a delincuentes, criaturas y cosas aún peores para rescatarlo de su confinamiento.
- **Episodio 4A: La venganza del hutt.** Si los PJ no consiguen capturar o matar al hutt, descubrirán que se ha duplicado el precio por sus cabezas. Se verán asediados continuamente por cazarrecompensas. Ningún criminal accederá a tratar con ellos, y ni siquiera sus amigos se atreverán a dejarse ver en su compañía. Tendrán que volver a hacer frente al hutt o huir de la región.

RAÍLES HIPERESPACIALES



CUIDADO CON LOS COMBATES ABURRIDOS

Las escenas de combate y escaramuzas pueden tener lugar en casi cualquier entorno. Sin embargo, algunos lugares son más frecuentados que otros durante el transcurso de una campaña. Escenificar demasiados encuentros en estos lugares no tarda en volverse monótono y limitado. No es que se deban ignorar ni renunciar a ellos, pero el DJ haría bien en controlarlos y reservarlos para ocasiones puntuales (sin contar con los combates espontáneos). De igual modo, si las tácticas de los PJ se vuelven demasiado predecibles entre combate y combate, el DJ debe introducir elementos imprevistos para sacarlos de su rutina.

Es aconsejable minimizar o suprimir en la medida de lo posible los combates en pasillos, portales y compartimentos estancos. Este tipo de enfrentamientos suele restringir el movimiento, ya que los personajes se limitan a cubrirse o se apelotonan en las entradas. Es preferible situarlos en el interior de la habitación o el espacio que haya más allá de la entrada (más amplio y posiblemente más interesante) antes de que empiece el combate.

Las persecuciones tediosas deben finalizarse de inmediato. Una persecución debe ser rápida, emocionante, peligrosa y breve. Si resulta evidente que el perseguidor no puede alcanzar a la presa, el DJ debe hallar el modo de poner fin a la caza y pasar a la siguiente escena. Obstáculos imprevistos, un repentino acelerón o una desaparición misteriosa tras un impedimento momentáneo pueden dar por terminada la persecución.

Los PJ que actúen continuamente en el mismo orden de iniciativas o que siempre tomen decisiones similares quizá estén realizando buenas acciones tácticas, pero también pueden acabar molestando a quienes nunca actúan en primer lugar. El DJ puede atenuar este problema entablando combates con quienes suelen actuar posteriormente mientras los demás están ocupados en otros menesteres.

DESARROLLO DE AVENTURAS INDIVIDUALES

Cuando se diseña una campaña no hace falta tener elaboradas todas las aventuras desde el principio. El DJ puede ir desarrollándolas por orden; si espera a que una aventura sea necesaria, podrá adaptar sus pormenores a la situación exacta que haya surgido a lo largo del juego. Al llegar este momento es cuando se debe esbozar y desarrollar el concepto de la aventura. Han de trazarse los mapas de los lugares nuevos y crearse o indicarse los PNJ pertinentes. A continuación se expone un concepto de aventura de muestra partiendo de la campaña de ejemplo descrita en las anteriores páginas.

Concepto de aventura de ejemplo: Los PJ son contratados para sacar discretamente a una familia de wookiees de Kashyyyk y llevarlos a la estación espacial de Kwenn, situada en el Espacio Hutt.

Posible progresión de la trama:

1. Los PJ eluden a las patrullas imperiales, aterrizan en Kashyyyk, liberan a los wookiees de las jaulas de esclavos a base de subterfugios o fuerza bruta, y evitan a los interceptores imperiales hasta abandonar el sistema.
2. Los PJ atracan en la estación espacial de Kwenn, pero una vez allí descubren que el wookiee que los contrató ha sido capturado por unos cazarrecompensas. Les lleva un tiempo encontrar su rastro. Averiguan que el wookiee ha sido entregado a un señor del crimen hutt que lo ha trasladado a Nar Shaddaa, la luna de contrabandistas ubicada en el corazón del territorio hutt. Los PJ tendrán que liberar al wookiee si quieren cobrar.
3. Los PJ llegan a Nar Shaddaa. El señor del crimen posee varias guaridas. Los PJ han de averiguar en cuál tiene preso al wookiee. Deben idear el modo de colarse en ella y negociar la libertad del cautivo, o trazar un plan para rescatarlo. Si tienen éxito, los PJ tendrán que huir a través de Nar Shaddaa con los hutts pisándoles los talones. Una vez reunidos los wookiees, contratan a los PJ para que los lleven a otro planeta.

CREACIÓN Y USO DE VILLANOS PRINCIPALES

Toda campaña suele incluir al menos un villano principal que actúa en contra de los PJ. Aunque puede tratarse de una entidad genérica como el Imperio, resulta mucho más efectivo diseñarlo como un individuo o grupo reducido con un poder similar al suyo. Esto le pone rostro a la facción a la que pertenece, y es especialmente útil cuando los PJ no tienen posibilidades de derrotarlos. El villano en sí puede ser vencido, aunque su organización sea invencible. La identidad del villano puede conocerse desde el principio, o bien revelarse a lo largo de la campaña.

Los villanos principales deben ser memorables (ver **Formación del reparto** en la página 302). Su trascendencia es mayor cuando se percibe su implicación en la aventura, incluso aunque no estén presentes físicamente. Los villanos deben cometer infamias y maldades para motivar a los PJ y dar pie a una rivalidad que sea interesante de interpretar. Esto no significa que todos los villanos deban ser la encarnación del mal, pero los más importantes sí que deberían ser peores que el granuja medio.

Los villanos de una campaña de **Al Filo del Imperio** suelen provenir de los sectores más oscuros de la galaxia. Piratas, estafadores, saqueadores, crueles delincuentes, esclavistas, señores del crimen, mercenarios brutales, cazarrecompensas descontrolados y otros individuos similares son buenos villanos. Los capitanes de naves imperiales y agentes de alto rango de la Oficina de Seguridad Imperial pueden chafarle el día al PJ más pintado.

ESCOGER LOCALIZACIONES

La galaxia de Star Wars está repleta de localizaciones fantásticas y paisajes exóticos. El DJ debe elegir lugares espectaculares para la puesta en escena de aventuras y campañas. Por ejemplo, la Ciudad de las Nubes que flota sobre un gigante gaseoso, las ciudades-pozo de Utapau y los mundos totalmente urbanizados como Coruscant (la capital imperial) y Nar Shaddaa son entornos urbanos muy diferentes y exclusivos. Aunque algunos tipos de aventuras pueden

transcurrir en cualquiera de estos sitios, otras van mejor servidas en lugares que se complementen con los PNJ y la trama. Las localizaciones de **Al Filo del Imperio** tienden a ser desapacibles, sórdidas y distantes. Si el entorno no resulta amenazador, sí deberían serlo los personajes que lo habitan o la propia situación.

Las ubicaciones de los encuentros individuales también son importantes. Deben ser interesantes de alguna forma: el lugar, el trazado, las cualidades o riesgos del entorno, o incluso los personajes y criaturas que puedan encontrarse en ellas. Hay que evitar a toda costa que los combates o encuentros finales tengan lugar en pasillos o espacios ordinarios: lo ideal es que se produzcan en escenarios épicos que favorezcan la ambientación y las propias mecánicas del juego.

OBLIGACIONES Y MOTIVACIONES COMO FUENTES DE INSPIRACIÓN

La naturaleza flexible del formato de campaña permite al DJ introducir aventuras o encuentros propiciados por acciones repentinas de los personajes, que a su vez obedecen a sus Obligaciones o Motivaciones. Cuando planifique la campaña, el DJ debe esbozar varios encuentros y un par de aventuras que puedan adecuarse a los incentivos de la Obligación y la Motivación de cada PJ. Los encuentros preparados facilitan al DJ la integración de estas acciones espontáneas sin interrumpir el curso de una campaña.

Si el DJ se inclina por un estilo de campaña que dependa más de las decisiones de los jugadores que de una trama urdida meticulosamente, debe recurrir de forma regular a las Obligaciones y Motivaciones de los PJ en busca de ideas para los encuentros. Se pueden diseñar aventuras y campañas enteras en torno a estas dos mecánicas y a las situaciones que generan. La base de operaciones es también una buena fuente de inspiración para aventuras centradas en el interés de los PJ por mejorar su nave y sus circunstancias.

ENCUENTROS DE EJEMPLO SEGÚN LA OBLIGACIÓN

Adicción: Un traficante, camello o compañero adicto se presenta de forma inesperada y trata de vender su producto al PJ o le tienta para que sucumba a su adicción. Aborda al grupo en un espacio público y monta una escena. Hay agentes de la ley no muy lejos de allí.

Traición o Chantaje: El PJ descubre de repente que la persona con quien ha de tratar sabe algo sobre su traición o chantaje. Puede que deba evitar la situación o plantar cara al individuo en cuestión; en ambos casos sus compañeros podrían averiguar la verdad, lo que posiblemente perjudicaría su relación con ellos.

Familia, Favor o Responsabilidad: Se recibe un mensaje o aparece un individuo que exige la ayuda inmediata del PJ, pero hacerlo trastocaría los planes del PJ o de todo el grupo. Negarse a ello o dejarlo para más adelante empeora la situación, y entre tanto la petición de ayuda se repite constantemente.

ENCUENTROS DE EJEMPLO SEGÚN LA MOTIVACIÓN

Ambición (fama): Ofrecen al PJ la oportunidad de participar en una famosa competición ilegal de aceleradores. Ganar esta carrera incrementaría su reputación en todo el Borde Exterior, pero el simple hecho de participar atraerá la atención de imperiales y cazarrecompensas hacia el grupo.

Causa (derechos de los no humanos): El PJ presencia cómo un grupo de agentes de la OSI arresta únicamente a los refugiados no humanos que desembarcan de una nave de pasajeros. Se presenta la oportunidad de detener a los agentes y liberar a los refugiados, pero hacerlo dará al traste con los planes del grupo de PJ.

Relación (clan): El clan de un PJ rodiano libra una guerra no demasiado encubierta contra otro clan. Mientras cumple una misión con el resto del grupo, el PJ ve la ocasión de tender una emboscada a un miembro del clan rival. Si decidiera hacerlo revelaría las verdaderas intenciones del grupo, pero sin duda mejoraría el prestigio del PJ dentro de su clan.

PLANIFICACIÓN DE RECOMPENSAS

Todas las aventuras de una campaña deben tener recompensas asociadas. Pueden ser dinero, equipo, vehículos, influencia o algo menos palpable pero igualmente valioso para los PJ. Una deuda condonada, un favor prestado o un encuentro con alguien muy influyente son algunos ejemplos de recompensas intangibles pero provechosas.

Las recompensas narrativas también son indispensables. No todos los encuentros las necesitan, pero completar una aventura debería alterar la magnitud de la Obligación de cada personaje y del grupo en conjunto. Premiar a los jugadores por interpretar bien sus Motivaciones también los mantiene satisfechos.

Las recompensas que se otorgan al final de una campaña deberían estar directamente relacionadas con la trama general y ser lo bastante contundentes para complacer o impresionar a los jugadores. Si la campaña siguiente es una continuación de la anterior con los mismos PJ, hay que meditar cuidadosamente las recompensas concedidas y tenerlas en cuenta para la nueva campaña.

CAMBIOS EN EL GRUPO

En las campañas prolongadas existen más probabilidades de que uno o varios jugadores abandonen antes de llegar al final de la historia. Por suerte, los hilos argumentales más largos disponen de numerosas ocasiones para que un personaje se retire y se introduzca otro nuevo. El DJ debe buscar el momento más propicio para esto, normalmente entre aventuras o cuando los personajes se encuentren en un puerto espacial o cualquier otro lugar público en el que puedan conocer a un nuevo tripulante o compañero.

Cuando un jugador se retira de una campaña, suele hacerlo porque tiene otros compromisos que no le dejan tiempo para jugar. Sin embargo, si uno o varios jugadores se marchan porque la campaña no les está gustando, el DJ debe pedirles su opinión, consultar al resto del grupo y plantearse la necesidad de cambiar algo. Si los demás jugadores están

satisfechos con la campaña y el DJ no puede hacer nada para evitar que los descontentos abandonen, no hay mucho más que decir. Pero si nadie está disfrutando de la campaña y el DJ puede ponerle remedio, debe hacer algo al respecto. Esto se aplica tanto a las aventuras oficiales como a las de cosecha propia.

GUIAR LA CAMPAÑA EN LA DIRECCIÓN ADECUADA

Evitar que una campaña se estanque puede ser todo un reto cuando los jugadores se empeñan en seguir la trama desviándose por los caminos más insospechados. No se debe olvidar que la mayoría de los esbozos de una campaña permiten un amplio margen de variación y adaptación. El DJ es libre de introducir en estos esbozos aventuras adicionales, quizá hasta encuentros especiales, a medida que se requieran para resolver giros inesperados. Si los jugadores quieren que sus personajes sigan un camino que es totalmente inapropiado para la campaña, o van creando subtramas mientras juegan, es el momento de plantearles una aventura individual o una serie de encuentros para zanjar la situación.

PARA CONCLUIR LA CAMPAÑA

La conclusión de una campaña debe ser el punto culminante de todo el hilo argumental. Tratándose de *Star Wars*, debería incluir un espectacular duelo o batalla aderezado con una dosis de drama personal para uno o varios de los PJ. Todas las tramas y subtramas deben quedar resueltas de manera lógica y satisfactoria para los jugadores.

Muchas campañas terminan antes de lo previsto debido a circunstancias imprevistas o a la inapetencia de los jugadores o del mismo DJ. Si empieza a perderse el interés, el DJ debe poner fin a la campaña de un modo satisfactorio en vez de dejar que se abandone sin más. Concluir una campaña prolongada es toda una proeza que los jugadores y el DJ se merecen celebrar fuera del juego.



REGLAS ALTERNATIVAS Y OPCIONALES



En **Al Filo del Imperio** hay ciertas reglas que no son esenciales para el juego. Pese a no ser necesarias (y precisamente por este motivo no se han explicado junto a las otras), estas reglas pueden resultar útiles en situaciones específicas. No forman parte del reglamento de **Al Filo del Imperio**; son opciones alternativas, y como tales no deben utilizarse a menos que se reúnan estas dos condiciones:

- El DJ ha de decidir utilizarlas.
- El DJ debe discutirlas con los jugadores, y todos deben estar de acuerdo con su uso.

El grupo puede implementar cualquiera de estas reglas; como son independientes unas de otras, pueden mezclarlas y combinarlas a su gusto.

TIRADAS PASIVAS

No todas las tiradas tienen una importancia crítica para la historia. A veces el DJ tan sólo necesita saber si un personaje dispone de información útil o posee las habilidades adecuadas para superar un sencillo problema. En estos casos, el DJ puede pedir una **tirada pasiva**.

Una vez que el DJ ha establecido la dificultad de la tirada, el PJ puede llevar a cabo 1 maniobra para efectuar dicha tirada. Simplemente ha de comparar su rango en la habilidad pertinente con la dificultad estipulada por el DJ. Si su rango es superior al número de ◆ añadidos a la reserva de dados, consigue superar la tirada con tantos Éxitos como la diferencia entre ambas puntuaciones. En caso contrario, ha fallado. No obstante, puede probar suerte haciendo la tirada posteriormente como una acción.

La regla de la tirada pasiva existe para no tener que reunir y tirar dados tan a menudo. Realizar una tirada en **Al Filo del Imperio** es un evento relativamente importante. Cualquier tirada puede generar ⚙ y ❗, y muchas también pueden arrojar resultados de ⊕ y ▽. Estos efectos han de resolverse, y muchos tienen consecuencias decisivas y emocionantes para los jugadores. Sin embargo, en determinadas situaciones del juego los acontecimientos son relativamente corrientes, y el DJ puede querer mantenerlos así (esto puede ocurrir, por ejemplo, durante un periodo de descanso que se resuelva en modalidad narrativa). Las tiradas pasivas eliminan la necesidad de hacer una tirada en tales ocasiones, lo que significa que los PJ no obtendrán ❗ ni ⊕, pero tampoco tendrán que sufrir las consecuencias de ⚙ y ▽. Su función consiste básicamente en determinar el éxito o fracaso de tareas ordinarias que un PJ ya debería saber cómo realizar (dado que, para superar una tirada pasiva, debe tener como mínimo 1 rango en la habilidad correspondiente).

No obstante, el DJ ha de tener en cuenta ciertos aspectos de esta regla opcional a la hora de implementarla. Para empezar, puede perjudicar a los jugadores cuyos personajes tengan puntuaciones bajas en las habilidades y altas en las características, en contraposición a los que hayan decidido invertir en aumentar sus habilidades a costa de sus características. Además, si se utiliza esta regla, es preciso recordar que aunque un PJ falle una tirada pasiva, siempre puede intentar una tirada normal.

REGLAS ALTERNATIVAS PARA LA INICIATIVA

A continuación se describen dos opciones alternativas para determinar la iniciativa en los encuentros. Su propósito es acortar el tiempo que se tarda en empezar un encuentro reduciendo las operaciones iniciales. Estas reglas están pensadas para los grupos que prefieren una transición rápida de la modalidad narrativa a la del encuentro, sin la demora que conllevan los preparativos del DJ y la determinación del orden de iniciativas.

LA VARIANTE DE LA TIRADA PASIVA

La primera regla emplea una variante del concepto de tirada pasiva (descrito en la sección anterior) para calcular la iniciativa. Al principio del encuentro, cada PJ y PNJ ha de determinar en función de las circunstancias si va a utilizar la Frialdad o la Alerta. A continuación, en vez de hacer una tirada, se comparan sus respectivos rangos de habilidad, ordenándose de mayor a menor en la secuencia de iniciativas. Los empates se resuelven siempre a favor de los PJ.

La ventaja de este sistema estriba en que agiliza el juego sin dejar de beneficiar a los jugadores que han invertido en las habilidades Alerta o Frialdad. Sin embargo, es necesario tener en cuenta algunos aspectos de esta variante. En primer lugar, como ocurre con las demás tiradas pasivas, este sistema es menos práctico para los personajes que tienen puntuaciones altas en Voluntad y Presencia, pero inferiores en Alerta y Frialdad. En segundo lugar, en las primeras partidas la mayoría de los personajes tienen entre 0 y 2 rangos en una habilidad, por lo que se producirán numerosos empates con los PNJ, y teniendo en cuenta el método de desempates, la mayoría de las veces los PJ actuarán antes que los PNJ. Esto puede sesgar los encuentros, cosa que el DJ ha de tener presente a la hora de diseñarlos.

LA VARIANTE DE UNA TIRADA POR PARTIDA

La segunda regla consiste en realizar la tirada de iniciativa, pero solamente al principio de la partida (y no en cada encuentro).

Durante los preparativos iniciales de la partida, el DJ debe pedir a cada jugador una tirada de Alerta y otra de Frialdad, anotar los resultados y hacer otro tanto por cada uno de los posibles adversarios que puedan enfrentarse a los PJ durante esa partida. Una vez que han empezado a jugar, en vez de realizar una tirada de iniciativa al comienzo de cada encuentro, el DJ aplica los resultados obtenidos al principio de la partida. Este procedimiento se repite en todos y cada uno de los encuentros en los que participen los PJ durante esa partida.

Esta variante tiene ciertas ventajas que pueden interesar a los jugadores. Ante todo permite a los PJ beneficiarse de puntuaciones elevadas en Presencia y Voluntad, y no sólo en Alerta y Frialdad. También favorece una distribución más generalizada de resultados en el orden de iniciativas, al tiempo que no garantiza que el personaje con mayor rango de habi-

lidad actúe en primer lugar, ni que el personaje con el rango más bajo sea el último en intervenir. No obstante, esta regla también adolece de varias limitaciones que han de tenerse en consideración. La primera y más importante es que este sistema "traba" a los jugadores en el resultado de una sola tirada al principio de la partida. Si alguno saca una mala tirada, tendrá que sufrirla durante toda la partida, y esto puede llegar a ser muy frustrante.

Otra cuestión que se debe recordar es que ninguna de estas reglas alternativas para la iniciativa permite al DJ añadir bonificaciones por el entorno, y que algunas capacidades de los personajes (como los □ adicionales proporcionados por el talento Muy observador, por ejemplo) podrían no ser viables a la hora de determinar el orden de iniciativas en situaciones específicas.

RESOLUCIÓN DE COMBATES CON UNA SOLA TIRADA

Esta regla se ha ideado para ayudar al DJ a resolver los encuentros de combate con mayor rapidez. Cuando el resultado de un encuentro de combate se presenta como inevitable, pero completar todos los turnos que restan consumiría un tiempo que resultaría más provechoso si reanudasen la historia, el DJ puede aplicar esta regla.

Al principio del asalto en el que el DJ quiere que acabe el combate, se pide una última tirada a cada PJ. La naturaleza de esta tirada depende del modo en que cada jugador quiere que su personaje contribuya a la finalización del encuentro.

Cuando todos los jugadores hayan tomado una decisión, deben hacer la tirada con normalidad. Quienes la superen con éxito lograrán desempeñar su función en la resolución del encuentro; los ✲ adicionales pueden realzar su intervención. Las ⟲ pueden gastarse para recuperar Tensión, mientras que ⊕ significa que el PJ recibe un beneficio inesperado a raíz del encuentro (quizá encuentre un morral lleno de granadas o una bolsa de créditos en el cuerpo de un adversario, o se granjee cierta reputación como individuo extremadamente peligroso). Y a la inversa, los ➤ no anulados deberían infligir al personaje una cantidad equivalente de Heridas, mientras que las ⚙ le causarán Tensión y cada ▽ 1 impacto crítico. Éstas son las heridas sufridas en la recta final del encuentro, que se resuelve con éxito sean cuales sean los resultados de las tiradas de los PJ. El propósito de tales tiradas es simplemente determinar si los PJ culminan el encuentro sin incidentes, o si por el contrario se llevan algunos cortes y magulladuras de recuerdo.

El principal beneficio de esta regla es que permite resolver encuentros cuyo desenlace sea evidente. Obligar a los jugadores a eliminar a todos sus adversarios puede llegar a ser tedioso, y con esta variante se evita el engorro. Por otra parte, el DJ debe procurar utilizarla sólo cuando el resultado del encuentro esté claro, nunca cuando exista una posibilidad de que los PJ fracasen. Además, su uso está contraindicado en combates de mayor trascendencia, como los duelos contra adversarios particularmente notables.

EJEMPLO DE RESOLUCIÓN DE UN ENCUENTRO

Pash, Oskara, 41–VEX y Lowhhrick están luchando contra una banda callejera. La situación no pinta bien para los pandilleros; de los 8 miembros originales ya sólo quedan 3. El DJ decide que el bando vencedor ya está decidido y manifiesta su deseo de acelerar el combate para proceder con la siguiente escena. Cada jugador ha de realizar una tirada de habilidad para determinar cómo finalizan el encuentro.

Pash escoge la habilidad Pilotar vehículo planetario y declara que va a embestir con el deslizador del grupo el montón de cajas tras el que se ocultan los pandilleros, en un intento por obligarlos a abandonar la cobertura. Lowhhrick y Oskara se inclinan por Armas a distancia pesadas para acribillar a los pandilleros cuando queden expuestos. Por último, 41–VEX se decanta por la habilidad Computadoras y piratea las bases de datos de las fuerzas del orden locales para mandarlas a otra parte mientras el grupo se da a la fuga.





LA GALAXIA

"No encontrarás nunca otro lugar como éste, tan lleno de maldad y vileza. Hemos de tener mucho cuidado."

-Ben Kenobi

La galaxia de *Star Wars* es un lugar vasto y asombroso con infinidad de especies, mundos espectaculares, peligros interestelares y otras muchas maravillas. Aunque el ciudadano galáctico medio puede que nunca llegue a alejarse demasiado de su mundo natal, los aventureros, los audaces y los ambiciosos pueden hallar un sinfín de oportunidades, legales o no. La opinión que tenga un viajero sobre la galaxia en general, o sobre planetas o regiones concretas, depende en gran medida de su perspectiva. Un político imperial valora los acontecimientos galácticos de una forma muy diferente a como lo hace un rebelde, un proscrito o el ciudadano medio. ¿Y los contrabandistas? Ellos ven cada viaje como una nueva oportunidad. Cada nuevo mundo encierra otra ocasión para desafiar las probabilidades y hacerse rico... o por lo menos cubrir gastos y sobrevivir para poder hacer otro viaje.

Lo primero que la mayoría de los viajeros debe comprender es lo realmente enorme que es la galaxia. Se calcula que en su interior hay unos cuatrocientos mil millones de estrellas. La mayoría de estos sistemas estelares son inhabitables, y no todos poseen un único astro. Tras ingentes labores de investigación, los astrónomos y cartógrafos galácticos han estimado en 3.200 millones el número de sistemas habitables, De estos, sólo unos 69 millones poseen población suficiente como para solicitar la anexión al Imperio. Y por último, sólo alrededor de 1,75 millones de planetas están plenamente representados e integrados en el Imperio Galáctico.

Lo siguiente que los viajeros deberían saber es que sólo se ha explorado debidamente alrededor de una cuarta parte de la galaxia. Además de las inmensas zonas de espacio inexplorado como las Regiones Desconocidas y las fronteras siempre cambiantes del Espacio Salvaje, dentro del espacio conocido quedan aún grandes zonas aisladas que en los últimos siglos tal vez sólo hayan sido visitadas por algún solitario droide de exploración. Obviamente, aunque estos sistemas no hayan sido reconocidos adecuadamente, sí que habrán sido analizados desde lejos. Aun así, por toda la galaxia todavía pueden encontrarse reductos aislados de espacio inexplorado, sobre todo alrededor de sistemas estelares que se suponen inhabitables o que están aislados por fenómenos interestelares naturales.

La existencia de millones de planetas habitables significa que la galaxia está poblada por un número inconcebiblemente elevado de especies. En las bases de datos imperiales hay registradas más de cinco millones de especies *inteligentes*. Es probable que la gran mayoría de ellas nunca hayan emprendido viajes interestelares ni colonizaciones a gran escala. Sin embargo, dada la difusión del viaje interestelar y la gran multitud de seres que lo emplean, es muy posible tropezarse de forma habitual con especies a las que uno nunca había visto antes.

LAS GRANDES RUTAS HIPERESPACIALES

El viaje hiperespacial es la fuerza motriz de la civilización galáctica. Sin él, los viajes interestelares tomarían demasiado tiempo como para poder sostener un gobierno o sistema de comercio a escala galáctica. Aunque sus orígenes se han perdido en el pasado remoto, los hiperimpulsores son desde hace siglos una tecnología firmemente consolidada en la exploración, el transporte y la guerra.

El hiperespacio en sí es una dimensión alternativa donde las astronaves pueden alcanzar velocidades superiores a la de la luz. Esta forma de viajar, no obstante, es inherentemente arriesgada, y uno normalmente no puede efectuar un salto hiperespacial en línea recta entre dos puntos distantes. Los objetos con suficiente masa, como planetas y estrellas, proyectan sombras hiperespaciales de tamaño similar que interfieren y hacen peligrar la navegación. También pueden producirse remolinos y otras perturbaciones gravitacionales, sobre todo en zonas con mucha actividad gravitatoria como el núcleo de la galaxia. Las naves que pasan demasiado cerca de una sombra hiperespacial pueden resultar dañadas, destruidas, o ser expulsadas violentamente al espacio real. Complicando aún más las cosas está el hecho de que cada estrella, planeta y objeto de la galaxia están constantemente en movimiento, haciendo que incluso una ruta viable pueda resultar peligrosa la próxima vez.

Para viajar con seguridad por el hiperespacio lo mejor es hacerlo siguiendo rutas hiperespaciales o hipervías ya establecidas. Estas rutas bien delimitadas son la columna vertebral del transporte y el comercio galácticos. Están constantemente monitorizadas y cartografiadas por agencias del gobierno galáctico (actualmente el Ministerio del Espacio Imperial) y en virtualmente cualquier astropuerto hay disponibles cartas estelares actualizadas. También existen rutas menos conocidas, ilegales, secretas o de contrabando que pueden obtenerse a través de fuentes ilegales o como mínimo de acceso restringido. Es posible viajar por el hiperespacio sin utilizar ninguna ruta conocida, pero es lento y muy peligroso.

Debido a que las rutas seguras van cambiando ligeramente entre viaje y viaje, el tiempo que dura cada salto hiperespacial varía en consecuencia. La duración de los viajes se ve afectada por la velocidad (denominada multiplicador) del hiperimpulsor de la nave, la habilidad del astronavegante para trazar una ruta eficiente, la exactitud de la carta estelar disponible y los flujos y corrientes naturales del hiperespacio que afectan a cada trayecto. Aunque no siempre pasa, las naves que efectúan de forma conjunta saltos hiperespaciales paralelos suelen verse afectadas por condiciones hiperespaciales similares, lo que hace que sus respectivas fechas y posiciones relativas de llegada sean parecidas.



PRINCIPALES RUTAS HIPERESPACIALES DE LA GALAXIA

Las principales rutas hiperespaciales llevan siglos en uso. Son muy transitadas, están perfectamente trazadas en los mapas y comunican con algunos de los sectores y sistemas más importantes de la galaxia. También son las que están mejor patrulladas, lo que supone mayores riesgos para contrabandistas, criminales y otros individuos que desean evitar intromisiones del gobierno. A continuación se describen las rutas más importantes, junto con una lista de lugares destacados situados dentro o cerca de cada ruta. Se las menciona siguiendo un orden aproximado desde el centro al borde de la galaxia (con la excepción de la Vía Hydiana, la cual empieza en su punto más septentrional en relación con el norte galáctico).

RUTA COMERCIAL PERLEMIANA

Con en torno a los 25.000 años de antigüedad, la Ruta Comercial Perlemiana es una de las rutas hiperespaciales más antiguas y transitadas de la galaxia. Permitió a la naciente República adentrarse profundamente en el cuadrante nordeste de la galaxia, desde Coruscant hasta Ossus y el Cúmulo de Tion. Se cruzó con las primeras vías de comunicación hacia el Espacio Hutt. Sale de Coruscant, pasa por la Hegemonía Tion en el Borde Exterior y termina en el Espacio Salvaje. La Perlemiana forma uno de los bordes de la Cuña (ver página 355) y su existencia, combinada con las presiones políticas regionales, motivó una rápida colonización del lado oriental de la galaxia. Cruza la Vía Hydiana en Brentaal y la Carrera Corelliana en Coruscant (conocido actualmente como Centro Imperial).

Lugares destacados: Coruscant (Centro Imperial), Brentaal, Taanab, Roche, la Rueda, Ossus, Rhen Var, Felucia, Raxus y el Cúmulo de Tion.

CARRERA CORELLIANA

La Carrera Corelliana fue fundada aproximadamente al mismo tiempo que la Ruta Comercial Perlemiana y constituye el borde opuesto de la Cuña. La Carrera Corelliana contribuyó a implantar la influencia corelliana en la naciente República, y ayuda a mantenerla en los tiempos actuales. Sigue siendo una de las rutas comerciales y militares más importantes de la galaxia. La Carrera Corelliana empieza en Coruscant, va bordeando el Núcleo Profundo a través de gran parte del territorio de los mundos del Núcleo hasta alcanzar Corellia y luego continúa casi en línea recta hasta el Borde Exterior, Ryloth y más allá.

Lugares destacados: Coruscant (Centro Imperial), Corellia, Duro, Gamorr, Bacrana, Nueva Cov, Cristopsis, Rodia, Tatooine, Geonosis y Ryloth.

COLUMNA COMERCIAL CORELLIANA

La parte más antigua de la Columna Comercial Corelliana comunicaba Corellia con Duro. Con el tiempo, la ruta fue alargándose hacia el extremo sur de la galaxia. Debido a que lleva hacia una zona de la galaxia menos desarrollada y poblada, la Columna Comercial no es tan próspera económicamente como otras rutas. Su extremo sur conduce a regiones que en términos galácticos sólo han sido exploradas recientemente. La Columna Comercial se cruza con la Ruta Comercial de Rimma en Yag'Dhul y con la Vía Hydiana en Términus.

Lugares destacados: Corellia, Duro, Bestine, Yag'Dhul, Bespin, Hoth y Términus.

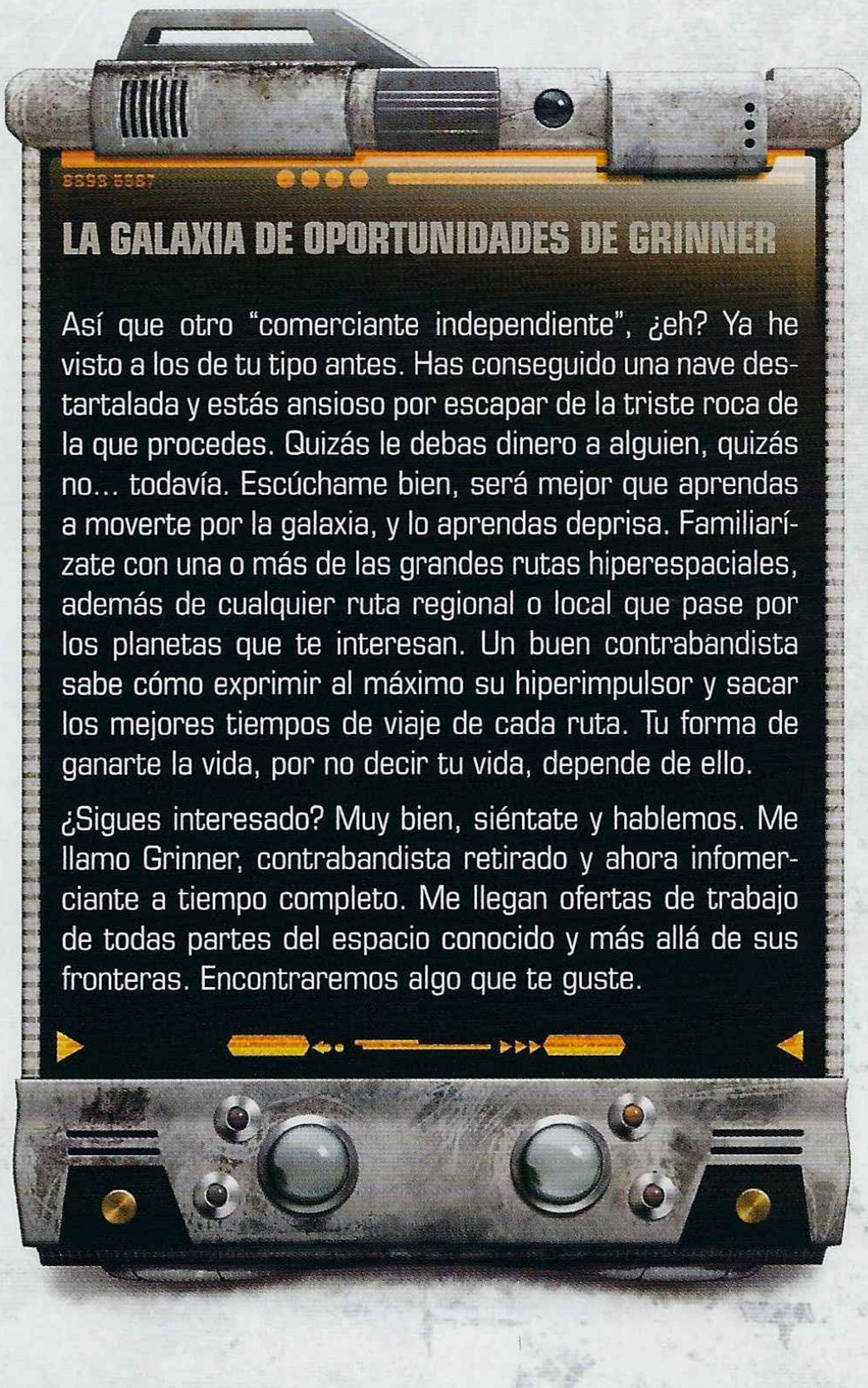
RUTA COMERCIAL DE RIMMA

La Ruta Comercial de Rimma abastece a una serie de sistemas y sectores influyentes o por alguna razón importantes a lo largo de los territorios del sur de la galaxia. La Rimma fue creada originalmente por comerciantes del sector Tapani procedentes de las Colonias y encaminándose tanto hacia Abregado-rae en los mundos del Núcleo como hasta el lejano sector Kathol, en el borde de la galaxia. Tanto el imperio comercial herglic como los tapani fomentaron la expansión hacia los territorios del sur. La Rimma cruza la Columna Comercial Corelliana en Yag'Dhul y la Vía Hydiana en el estratégicamente importante Eriadu.

Lugares destacados: Abregado-rae, Thyferra, Yag'Dhul, Sullust, Eriadu, Sluis Van, Dagobah y Kal'Shebbol (mundo capital del sector Kathol).

VÍA HYDIANA

La Vía Hydiana es la única ruta hiperespacial que atraviesa por entero el disco galáctico. Formada a partir de muchas más rutas pequeñas, la Vía Hydiana se extiende desde los territorios del sur, pasa por los mundos del Núcleo, tuerce hacia el extremo nordeste de la galaxia y termina en el Sector Corporativo. Aunque la Vía Hydiana atraviesa menos sistemas influyentes en su trayecto, enlaza con muchas rutas grandes y pequeñas por toda la galaxia. Cruza la Ruta





LA GALAXIA

He recorrido esta galaxia de un extremo a otro.
He visto cosas muy raras.

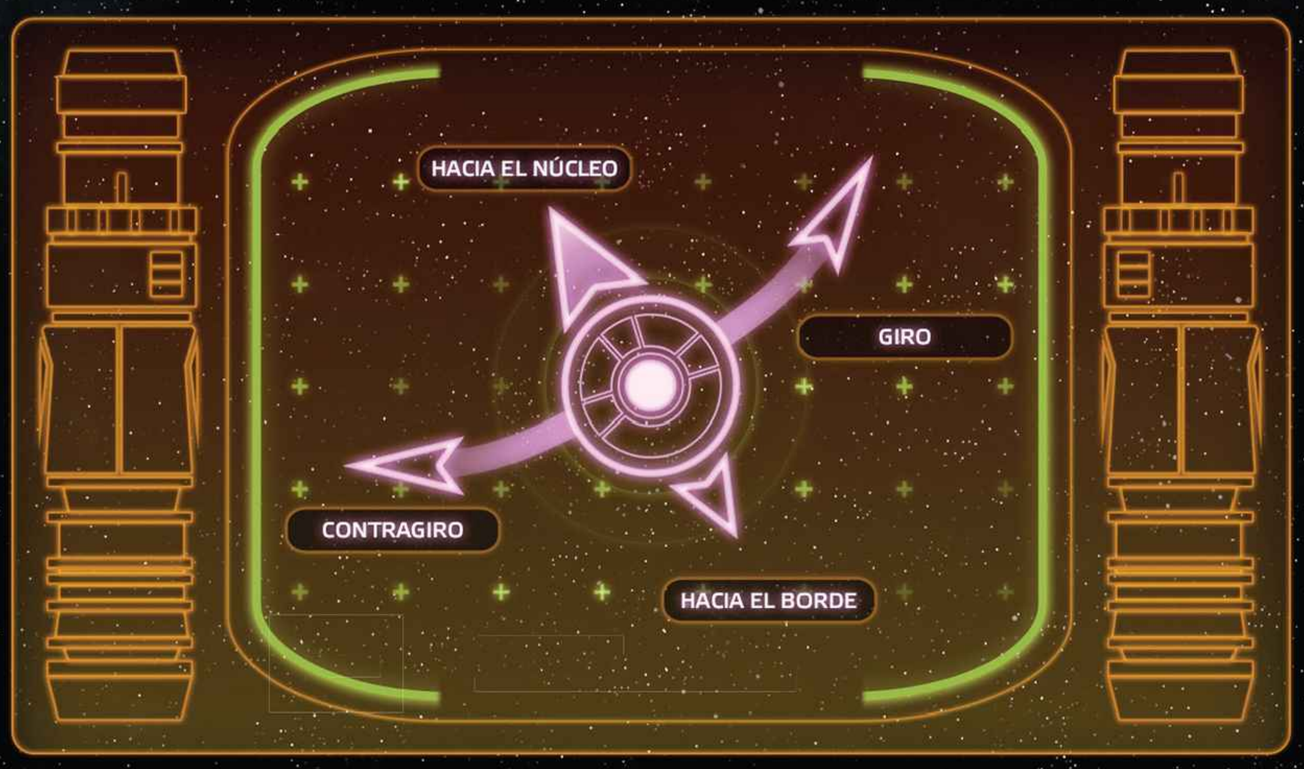
–Han Solo





PRINCIPALES RUTAS COMERCIALES DE LA GALAXIA:

1. Ruta Comercial Perlemiana
2. Carrera Corelliana
3. Columna Comercial Corelliana
4. Ruta Comercial de Rimma
5. Vía Hydiana





08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

U T S R Q P O N M L K J I H G F E D

Malagarr
Tund
La Centralidad
Renatasia
Gand
Akrit'tar
Oseon
Kubindi
Delacrix
Estación Junkfort
Sriluur
Dennogra
Klatooine
Boonta
Vaathkree
Saleucami
Cyborrea
Nimban
Boz Pity
Anzat
Bimmisaari
Ultaar
Metalorn
Charros
Sarka
Balamak
Ubrikkia
Roche
Sneeve
Randon
Deysum
Uogo'cor
Nanth'ri
Nixor
Togoria
Kashyyyk
Ruusan
Nueva Apsolon
Azur
Lantillies
Nazzri
Gizer
Contruum
Cartao
Vena
Umbara
Onderon
Celegia
Belasco
Alferidies
Thisspias
Taanab
Ambria
Zeltros
Hapes
Consorcio Hapes
Pengalan
Cona
Manaan
Gyndine
Obroa-skai
Ktil
Telti
Tirahnn
Colla
Filordis
Nouane
Berchest
Chazwa
Vurdon Ka
Hok
Carida
Jaźbina
Castell
Mindor
Belnar
Bogden
Yabol
Paqualis
Arkania
Opa
Drearia
Champala
Shili
Datar
Yinchorr
Uviuy
Exen
Brentaal
Anaxes
Alsakan
Tepasi
Caamas
Skako
Ixtlar
Vulpter
Aargau
Emperatriz Teta
Tython
Borleias
Pantolomin
Palanhi
Mrisst
Vakkar
Bilbringi
Reecee
Dorin
Roxuli
Nebulosa Utegetu
Aduba
Teth
Daluuj
Shola
Barab
Dubrava
Formos
Nar Haaska
Honoghr
Kessel
Espacio Hutt
Ylesia
Riileb
Syvris
Arami
Tammuz-an
Gamorr
Pzob
Rothana
Excarga
Kowak
Saki
Vad
Sleheyron
Hollastin
Rorak
Nar Kaaga
Circumtore
Nal Hutta
Nar Shaddaa
Toydaria
Chalacta
Kwenn
Commenor
Balmorra
Neimoidia
Cato Neimoidia
Quellor
Kattada
Humbarine
Exodeen
Byblos
Tinnel
Loronar
Bellassa
Rendili
Kuat
Fedalle
Alderaan
Sarapin
Columus
Corellia
Duro
Ojom
Lannik
Dressel
Daalang
Nexus Ortai
Monasterio
Bothawui
Espacio Bothan
Moonus Mandel
Kothlis
Devaron
Kelada
Foless
Bestine
Andara
Teyr
Mechis
Wroona
Harrin
Yag'Dhul
Thyferra
Kiffex/Kiffu
Ghorman
Balosar
Khomm
Abregado-Rae
Botor
Dentaal
Giju
Fondor
Daupherm
Kitel Phard
Phu
Ilum
Attahox
Lórahns
Falleen
Paqwepor
Druckenwell
Culanin
Kalarba
Nueva Cov
Aridus
Milagro
Bacrana
Gamor
Estación Bannistar
Iktotch
Allanteen
Vendaxa
Tynna
Rhommamool
Spirana
Ailon
Antar
Chardaan
Denon
Iseno
Dargulli
Derra
M'haeli
Pax
Atzerri
Kooriva
Coruscant
Prakith
Byss
Constancia
Kalist
Cyrillia
Mimban
Manda
Ukio
Molavar
Rishi
Roon
Hypori
Naos
Paso del Contrabandista
ESPACIO SALVAJE
Siskeen
Ryloth
Sector Arkanis
Ord Pardron
Lahsbane
Iskalon
Tatooine
Geonosis
Shimia
Rodia
Orvax
Cristopsis
Nelvaan
Leritor
Radnor
Lok
Herdessa
Ando
Mon Gazza
Llanic
Socorro
Dom-Bradden
Drexel
Zhar
Zolan
Rintonne
Pzob
Rothana
Excarga
Reuss
Skynara
Karazak
Alzoc
Vergesso
Terminal de la Especia
Farstine
Trigalis
Rugosa
Suarbi
Vohai
Svivren
Maryx Minor
Enarc
Naboo
Kalinda
Umgul
Kerkoidia
Kira
Arbra
Sharlissia
Cotellier
Kirdo
Vestar
Sevarcos
Kabal
Omwat
Sanrafsix
ZeHeth
Malastare
Shadda-Bi-Boran
Utapau
Toque de Nocturna
Xagobah
Queyta
Haruun Kal
Eriadu
Tritón
Dagobah
Karideph
Kal'Shebbol
Sullust
Clak'dor
Sluis Van
Elrood
Askaj
Vandelhelm
Woostri
Vondarc
Indupar
Qat Chrystac
Eiattu
Tibrin
Shumavar
Atravis
Nkllon
Sectores Senex-Juvex
Karfeddion
Belsavis
Dolla
Mustafar
Rutan
Subterrel
Kinyen
Cyphar
Ogem
Polis Massa
Delrakkin
Términus
Manpha
Donn Berrol
Gran Javin
Noe'ha'on
Bomis Koori
Kriselist
Jiroch
Kaal
Mugaar
Nothoin
Gerrenthum
Lutrillia
Hoth
Bespin
Isde Naha
Lorta
Saijo
Imynusoph
Riflor
Chalcedon
Cerea
Ryoone
Virgillia
Lipsec
Estación Koda
Trenwyth
Sump
Thakwaa
Anoth
Kinooine
Subsector Moddell
Endor
Rattatak
Firrerre
Bunduki
Codia
Zaddja
Gannaria
Skye
Mephout
Seoul
Nebulosa Roja
Bakura
Rakata Prima
Zonama Sekot
(137 DBY)
Csilla
Lwhekk
Kal'Shebbol

1 2 3 4 5

NÚCLEO PROFUNDO

NÚCLEO

COLONIAS

BORDE INTERIOR

REGIÓN DE EXPANSIÓN

BORDE INTERMEDIO

BORDE EXTERIOR

REGIONES DESCONOCIDAS

ESPACIO SALVAJE

PLANETAS, SISTEMAS ESTELARES, SECTORES Y REGIONES

Los planetas suelen ser la unidad política y cultural más pequeña reconocida por el gobierno galáctico. Sólo los mundos más antiguos y poderosos poseen su propio senador imperial. La mayoría tienen un gobernador planetario encargado de supervisar el sistema estelar entero, excepto los sistemas que tienen varios planetas con una población o influencia significativas.

En los primeros días de la República, los sistemas estelares se organizaban en sectores, cada uno de los cuales contenía cincuenta mundos con una población significativa, independientemente del tamaño físico del sector. La exploración y colonización constantes obligaron a introducir cambios en el sistema para evitar la saturación del gobierno galáctico. Con el Imperio, los sectores han cobrado más importancia como unidades políticas y para la organización militar. Conjuntos de sectores fueron agrupados bajo el nombre de macrosectores, lo que permitía a las fuerzas armadas imperiales sufrir menos interferencias políticas al llevar a cabo operaciones que comprendieran varios sectores. Las zonas con campañas militares activas pasaron a denominarse sectores prioritarios.

Las regiones son las designaciones de territorio de mayor tamaño en la administración galáctica. El término región ha ido variando de era en era, refiriéndose algunas veces a zonas que más tarde serían divididas en sectores. En el Imperio, el término región suele referirse a una zona de buen tamaño a escala galáctica y relacionada con la expansión de gobiernos galácticos. Esto incluye zonas inmensas como los mundos del Núcleo o el Borde Exterior.

Comercial Perlemiana en Brentaal, la Carrera Corelliana en Denon, la Ruta Comercial de Rimma en Eriadu y la Columna Comercial Corelliana en Términus.

Lugares destacados: Bonadan (mundo capital del Sector Corporativo), Telos, Espacio Mandaloriano, Taris, Brentaal, Denon, Malastare, Eriadu, Mustafar y Términus.

EL NÚCLEO PROFUNDO

El Núcleo Profundo es la región astronómicamente caótica y abarrotada de estrellas que orbitan el gigantesco agujero negro sito en el centro de la galaxia. Dada la alta densidad de sistemas estelares y las fluctuaciones extremas de su campo gravitatorio, el viaje hiperespacial por el Núcleo Profundo resulta extremadamente difícil, si no imposible, y siempre es sumamente peligroso. Existen muy pocas rutas de navegación, y la mayoría son secretos imperiales celosamente guardados.

HACIA EL NÚCLEO

Dado lo difícil que resulta adentrarse en el Núcleo Profundo, es natural que la expansión galáctica se desarrollara en dirección opuesta siguiendo los caminos más fáciles hacia los bordes y el espacio abierto. Aunque dentro del Núcleo hay unos cuantos sistemas poblados, la mayoría están deshabitados o resultan demasiado difíciles de alcanzar y explorar.

A pesar de su complicada ubicación, hay algunos mundos del Núcleo Profundo que han tenido un gran impacto en la historia galáctica. Se cree que los orígenes de los jedi y de la Fuerza se encuentran en uno de los aislados mundos del Núcleo Profundo. Uno de los sistemas más influyentes de la galaxia en tiempos remotos fue el de Emperatriz Teta, un importante proveedor de carbonita y uno de los focos originales de la expansión humana por la galaxia.

Sin embargo, durante gran parte de la historia galáctica, el Núcleo Profundo fue en gran medida ignorado por el resto de la galaxia. Pero el canciller Palpatine aprovechó la oportunidad que le brindaban las Guerras Clon para sondear en secreto la región en busca de nuevas rutas hiperespaciales y mundos aprovechables. Entregó a los separatistas parte de los datos obtenidos para que pudieran efectuar un ataque sorpresa contra Coruscant poco antes del final del conflicto. El resto de la información la guardó en secreto. Se rumorea que hizo silenciar a todos aquellos involucrados en las misiones de exploración.

Las rutas hacia el Núcleo Profundo se cuentan entre los secretos mejor guardados del Imperio. El Emperador estableció la Zona de Seguridad del Núcleo Profundo, ilegalizando todo viaje que no cuente con las autorizaciones y permisos adecuados de la Oficina de Seguridad Imperial y la Oficina de Naves y Servicios (ONS). El viaje por el Núcleo Profundo está altamente regulado y patrullado con medidas de seguridad extremas. Apenas hay un puñado de sistemas que permanezcan abiertos para recibir tráfico hiperespacial, y por lo general nunca más de un par a la vez. Los mundos que se conocen son bastante desagradables y poco proclives a atraer el típico tráfico comercial o turístico. Entre ellos hay planetas prisión, mundos industriales y colonias mineras en régimen de servidumbre o esclavitud.

Algunos sistemas han sido colonizados en secreto por decreto imperial; muchos de ellos son mundos fortaleza fuertemente protegidos. Entre estos muchos secretos a voces está el planeta Byss, situado en el corazón del Núcleo. Byss es el retiro personal del Emperador y se encuentra al final de la Carrera de Byss, una ruta hiperespacial extremadamente peligrosa. Allí, oculto al resto de la galaxia, el Emperador instruye a sus acólitos y agentes en los caminos del Lado Oscuro y lleva a cabo inquietantes experimentos. También a lo largo de esta ruta se encuentra Prakith, hogar de los temidos inquisidores mayores del Emperador, capaces de utilizar la Fuerza.

LUGARES DESTACADOS

A continuación se mencionan varios sitios de interés dentro del Núcleo Profundo, durante o antes del auge del Imperio.

Byss: Este planeta, situado al final de la Carrera de Byss, es el refugio personal ultrasecreto del Emperador y su principal mundo fortaleza. El acceso está estrictamente regulado y conocer tan siquiera la existencia de este mundo ya se pena con la muerte. Muchos creen que no se trata más que de un mito o propaganda.

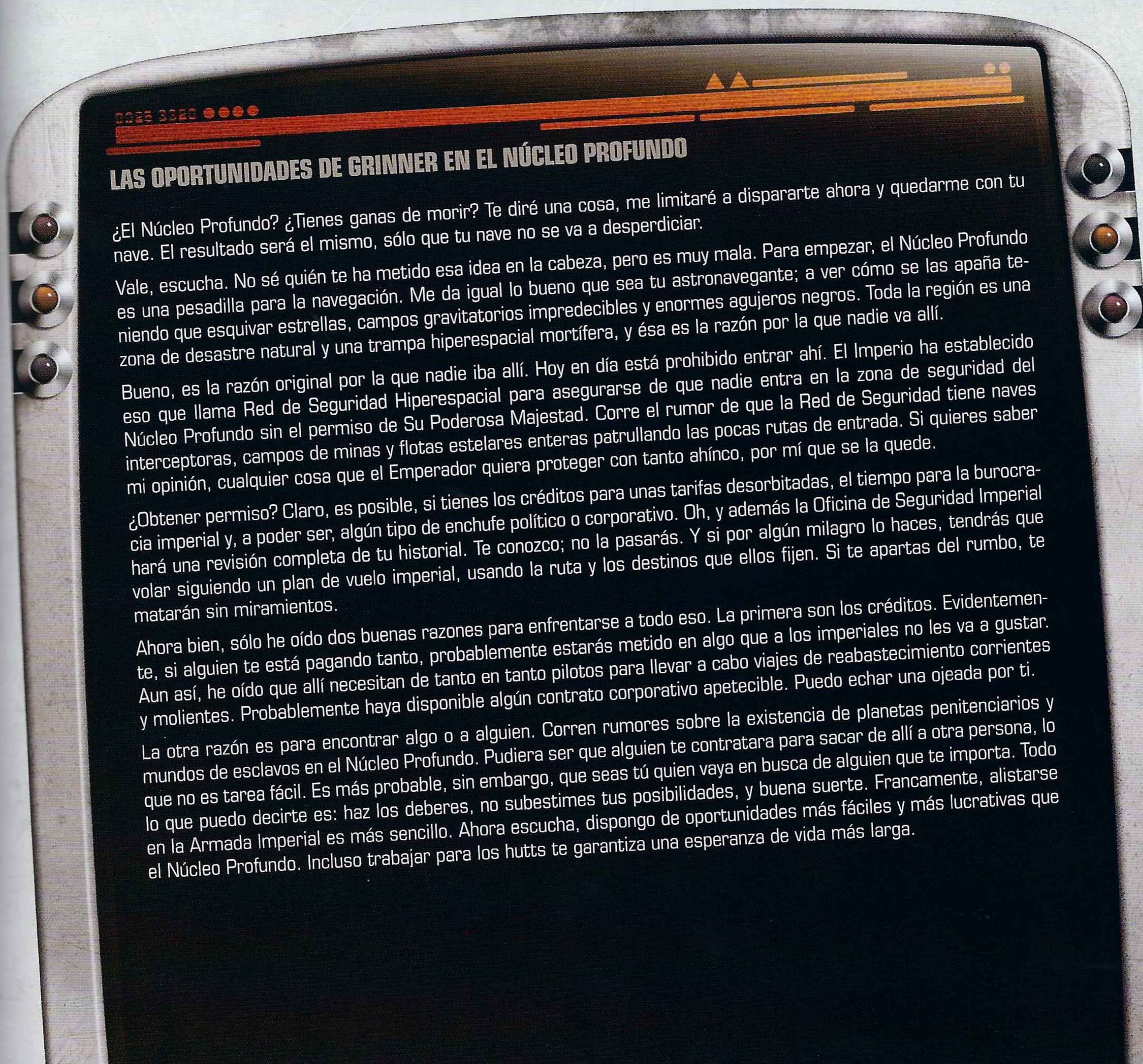
Carrera de Byss: Se trata de una ruta hiperespacial sumamente inestable y peligrosa que lleva desde el sistema de Emperatriz Teta hasta Byss, pasando por Prakith. El Imperio utiliza señales de navegación para preservar la viabilidad de esta ruta secreta. Buena parte de la Carrera de Byss fue utilizada por el general Grievous para atacar Coruscant, valiéndose de una ruta inestable que empezaba más allá de la Carrera de Byss, en Abregado-rae, uno de los mundos del Núcleo.

Sistema de Emperatriz Teta (Koros Mayor): Incluso tras miles de años de minería y explotación, Emperatriz Teta sigue siendo un proveedor de carbonita. Desde este sistema se emprenden las misiones del Emperador para explorar el Núcleo Profundo. Sigue siendo uno de los sistemas del Núcleo Profundo que pueden ser visitados con más facilidad y frecuencia.

Línea Principal de Koros: Esta antigua ruta hiperespacial es una de las más usadas por la mayoría de los viajeros que se internan en el Núcleo Profundo. Lleva mucho tiempo siendo intensamente utilizada para transportar carbonita desde el sistema de Emperatriz Teta hasta Coruscant y más allá.

Prakith: Éste es el mundo fortaleza de los inquisidores mayores y en él se encuentra su cuartel general, la Ciudadela de la Inquisición. Prakith está bien defendido tanto en el espacio como en la superficie. Aquí es donde los inquisidores mayores se entrenan y encierran a sus infortunados prisioneros.

Tython: Este planeta en gran medida inaccesible es donde se cree que la Fuerza fue descubierta originalmente hace muchísimo tiempo. Los primeros adoradores del Lado Luminoso abandonaron este mundo y acabaron convirtiéndose en los primeros caballeros jedi.



LAS OPORTUNIDADES DE GRINNER EN EL NÚCLEO PROFUNDO

¿El Núcleo Profundo? ¿Tienes ganas de morir? Te diré una cosa, me limitaré a dispararte ahora y quedarme con tu nave. El resultado será el mismo, sólo que tu nave no se va a desperdiciar.

Vale, escucha. No sé quién te ha metido esa idea en la cabeza, pero es muy mala. Para empezar, el Núcleo Profundo es una pesadilla para la navegación. Me da igual lo bueno que sea tu astronavegante; a ver cómo se las apaña teniendo que esquivar estrellas, campos gravitatorios impredecibles y enormes agujeros negros. Toda la región es una zona de desastre natural y una trampa hiperespacial mortífera, y ésa es la razón por la que nadie va allí.

Bueno, es la razón original por la que nadie iba allí. Hoy en día está prohibido entrar ahí. El Imperio ha establecido eso que llama Red de Seguridad Hiperespacial para asegurarse de que nadie entra en la zona de seguridad del Núcleo Profundo sin el permiso de Su Poderosa Majestad. Corre el rumor de que la Red de Seguridad tiene naves interceptoras, campos de minas y flotas estelares enteras patrullando las pocas rutas de entrada. Si quieres saber mi opinión, cualquier cosa que el Emperador quiera proteger con tanto ahínco, por mí que se la quede.

¿Obtener permiso? Claro, es posible, si tienes los créditos para unas tarifas desorbitadas, el tiempo para la burocracia imperial y, a poder ser, algún tipo de enchufe político o corporativo. Oh, y además la Oficina de Seguridad Imperial hará una revisión completa de tu historial. Te conozco; no la pasarás. Y si por algún milagro lo haces, tendrás que volar siguiendo un plan de vuelo imperial, usando la ruta y los destinos que ellos fijen. Si te apartas del rumbo, te matarán sin miramientos.

Ahora bien, sólo he oído dos buenas razones para enfrentarse a todo eso. La primera son los créditos. Evidentemente, si alguien te está pagando tanto, probablemente estarás metido en algo que a los imperiales no les va a gustar. Aun así, he oído que allí necesitan de tanto en tanto pilotos para llevar a cabo viajes de reabastecimiento corrientes y molientes. Probablemente haya disponible algún contrato corporativo apetecible. Puedo echar una ojeada por ti.

La otra razón es para encontrar algo o a alguien. Corren rumores sobre la existencia de planetas penitenciarios y mundos de esclavos en el Núcleo Profundo. Pudiera ser que alguien te contratara para sacar de allí a otra persona, lo que no es tarea fácil. Es más probable, sin embargo, que seas tú quien vaya en busca de alguien que te importa. Todo lo que puedo decirte es: haz los deberes, no subestimes tus posibilidades, y buena suerte. Francamente, alistarse en la Armada Imperial es más sencillo. Ahora escucha, dispongo de oportunidades más fáciles y más lucrativas que el Núcleo Profundo. Incluso trabajar para los hutts te garantiza una esperanza de vida más larga.



LOS MUNDOS DEL NÚCLEO

La región de los mundos del Núcleo es el centro gubernamental y cultural de la galaxia. Durante milenios los mundos del Núcleo han sido el corazón de la República, y conservan ese estatus con el Imperio Galáctico. La región consiste en un anillo semicircular de sistemas estelares situados en torno a los lados norte, este y sur del Núcleo Profundo. Toda ruta hiperespacial importante empieza en estos mundos o los atraviesa de algún modo.

EL PREDOMINIO DE LOS MUNDOS DEL NÚCLEO

Los mundos del Núcleo se cuentan entre las civilizaciones más antiguas de la República. La exploración partió desde estos planetas centrales en dirección a los bordes de la galaxia. Con ella se produjo una expansión gubernamental, social y económica que amasó inmensas fortunas para los mundos del Núcleo. Estos planetas densamente habitados están entre los más poderosos de la galaxia.

Gran parte del resto de la galaxia considera a los ciudadanos de los mundos del Núcleo como individuos distantes, pedantes y elitistas. Esta visión es en gran medida cierta, y el hecho de que los habitantes de los mundos del Núcleo afirmen que están celosos de su posición y sus oportunidades sólo sirve para reforzar esta opinión. Los enfrentamientos culturales, políticos y económicos entre las regiones galácticas son frecuentes.

Aunque los conflictos políticos y financieros son sucesos comunes a lo largo de la historia de los mundos del Núcleo, la guerra a gran escala ha ocurrido con mucha menos frecuencia que en las regiones exteriores de la galaxia. Los ciudadanos tienden a verse a salvo en gran medida de semejantes muestras de violencia. Estas actitudes se hicieron añicos en tiempos más modernos con el estallido de las Guerras Clon, que llevaron a la mismísima cuna de la República las realidades de la guerra interestelar.

Los acontecimientos de las Guerras Clon estaban siendo manipulados por el canciller Palpatine, quien aprovechó el miedo generado por la guerra para conseguir apoyo para su visión de la paz mediante la fuerza militar y un gobierno central dominante. Así, con la fundación del Imperio Galáctico, los mundos del Núcleo se convirtieron en sus más acérrimos partidarios. Los ciudadanos tienden a hacer la vista gorda ante el lado más oscuro del Imperio, y a menudo desestiman las historias más truculentas tachándolas de mentiras y propaganda de disidentes o rebeldes. Muchos apoyan activamente la causa y el gobierno imperiales. Ignoran las peores atrocidades que Palpatine se cuida mucho de ocultar. Organizaciones como la COMPNOR (Comisión para la Preservación del Nuevo Orden) que apoyan activamente los fines imperiales gozan del apoyo popular.

Los mundos del Núcleo en general, y Coruscant (el Centro Imperial) en particular, son los mayores impulsores de la burocracia y la maquinaria bélica imperial. Alentados en igual grado por objetivos ideológicos y económicos, el apoyo de los mundos del Núcleo ha permitido que el poder imperial empape la región. Los rebeldes, disidentes, simpatizantes y otros elementos discordantes no son bienvenidos, y la seguridad suele ser abundante y eficiente. Aunque sigue habiendo oportunidades para contrabandistas y piratas, cuando son detectados se les caza de forma inmisericorde. Muchos han preferido huir a la seguridad más laxa de las regiones exteriores para poder ejercer su oficio con un poco más de tranquilidad.

LUGARES DESTACADOS

A continuación se mencionan varios sitios de interés dentro de los mundos del Núcleo, durante o antes del auge del Imperio.

Abregado-rae: Situado en la zona de las Regiones Fronterizas de los mundos del Núcleo, Abregado-rae es un centro de fabricación y comercio. Aunque señala el principio de la Ruta Comercial de Rimma, el sistema no es especialmente influyente en los asuntos galácticos.

Alderaan: Éste fue uno de los mundos originales de la República, y un hogar para los primeros colonizadores humanos. Potencia influyente en la política galáctica, Alderaan fue durante siglos un mundo de grandes valores culturales. Se declaró pacifista tras las brutales Guerras Clon, pero se opuso al Emperador de forma tanto abierta como en secreto. Alderaan fue finalmente destruido por la Estrella de la Muerte con la doble intención de atemorizar hasta la sumisión a la ciudadanía galáctica y arrancarle a Leia Organa la localización de una base secreta rebelde. Los destrozados restos rocosos de Alderaan se conocen como el Cementerio.

Brentaal: Este sistema se beneficia tremendamente de su situación estratégica en la intersección de la Ruta Comercial Perlemiana y la Vía Hydiana. Brentaal IV es un mundo opulento sostenido por un activo centro de comercio, extensos puertos espaciales, amplias instalaciones de manufactura y transporte galáctico de mercancías. Los linajes de Brentaal controlan firmemente el sistema gracias a su posición dominante en el comercio galáctico.

Corellia: El sistema Corellia es el beneficiario y fundador de las dos principales rutas hiperespaciales que lo cruzan, la Carrera Corelliana y la Columna Comercial Corelliana. Se trata de un sistema planetario inusual al estar compuesto por cinco planetas habitados, dos de los cuales orbitan la antigua y misteriosa estación Centralia. Tres especies viven en Corellia: humanos, selonianos y drall. Corellia es famosa por sus astilleros y por el carácter independiente de sus ciudadanos humanos. Ver página 357 para más información.

Corulag: Un mundo dedicado por entero al Nuevo Orden del emperador Palpatine. En él se encuentra la prestigiosa Academia de Corulag, una escuela militar muy famosa y solicitada.

Coruscant (Centro Imperial): Capital tradicional de la Antigua República y corazón de la cultura e influencia galáctica. Tras hacerse con el poder, el emperador Palpatine rebautizó Coruscant como Centro Imperial. Aunque el verdadero centro geográfico de la galaxia es el agujero negro situado en el corazón del Núcleo Profundo, Coruscant sigue siendo el punto de origen para las cartas de navegación tanto republicanas como imperiales. Todo el planeta está cubierto por un denso paisaje urbano, con las clases pudientes viviendo en las torres y niveles superiores, dejando los niveles inferiores



para los desechos de la sociedad. Es la sede del poder imperial, la burocracia galáctica y muchas de las instituciones económicas y corporaciones más poderosas de la galaxia.

Duro: Éste es el mundo natal de la especie duros. Sus habitantes fueron una de las primeras culturas capaces de viajar por el espacio, incluso antes de la aparición del moderno hiperimpulsor. Establecieron y recorrieron gran cantidad de rutas hiperespaciales, incluido un primer tramo de la Columna Comercial Corelliana. La colonización y desarrollo de los sistemas que iban descubriendo les aportó grandes réditos económicos. Pero la superficie de su planeta natal fue quedando saturada por la industria y las extensas granjas corporativas automatizadas. Debido a la polución y las terribles condiciones ambientales, la mayoría de los duros viven ahora en ciudades orbitales y asentamientos en el exterior del planeta.

Kuat: Este mundo es el hogar de los legendarios Astilleros de Impulsores Kuat, quienes durante toda la historia de la República, las Guerras Clon y el Imperio Galáctico han sido responsables de la construcción de astronaves. Rodeado en su totalidad por un muelle espacial con forma de anillo dedicado a la construcción de astronaves, Kuat produce miles de vehículos al año, incluidos los emblemáticos destructores estelares imperiales. En el anillo orbital residen cientos de millones de trabajadores. Dada la gran importancia estratégica del sistema, el Imperio mantiene una fuerte presencia en él y en la región circundante. El acceso al sistema está altamente controlado.

Ralltiir: El extenso sistema bancario de Ralltiir es lo que le brinda más fama, así como sus intentos por mantenerse políticamente neutral. Antes de la Batalla de Yavin hubo agentes y facciones que intentaron en secreto guiar sus influyentes mercados financieros hacia el apoyo del Imperio. Después de que simpatizantes rebeldes intentaran contrarrestar las acciones imperiales, el Imperio decidió invadir y tomar el control directo. Desde ese momento, el sistema se ha convertido en el blanco de incursiones y operaciones encubiertas rebeldes. Aunque el Imperio conserva el control, las instituciones financieras de Ralltiir se han visto enormemente perjudicadas.

Rendili: Aquí se encuentra Impulsores Estelares Rendili, uno de los mayores fabricantes de astronaves de la galaxia.

LAS OPCIONES DE GRINNER PARA LOS MUNDOS DEL NÚCLEO

Ah, sí, los mundos del Núcleo. Ahí hay un montón de oportunidades para un astuto capitán de carguero como tú. Sí, a los imperiales les gusta hacer creer a todo el mundo que la región está cerrada a cal y canto. Eso hace que sus habitantes se sientan seguros, ya sabes, más fáciles de controlar como buenos ciudadanitos del Imperio.

Bueno, hay algo de cierto en eso. La seguridad es mucho más estricta. Los oficiales de aduanas son mucho más eficientes. Nunca querrás pasar más tiempo en un mundo imperial del que sea estrictamente necesario, sobre todo si tienes unas cuantas órdenes de arresto por ahí. Los centros de detención imperiales no son divertidos, te lo aseguro.

Sin embargo, toda esa seguridad y burocracia abre nuevos mercados para gente como tú y yo. Siempre hay alguien que necesita que le hagan llegar de contrabando productos restringidos o artículos ilegales, y ese alguien tendrá que pagar créditos extra para evitar enredos con el Imperio. Si tienes algún escrúpulo, descubrirás que hay un montón de artículos perfectamente normales que en los mundos imperiales son ilegales por alguna razón. Evidentemente, dado que estas razones suelen ser políticas, tendrás que procurar evitar toda relación con los rebeldes.

Así que esto es lo que tengo ahora mismo.

El primero es un poco morboso. Tengo a una familia de supervivientes de Alderaan que quiere viajar al Cementerio para presentar sus respetos. Este trabajo no es tanto ilegal como arriesgado. Los restos de Alderaan no han tenido tiempo de estabilizar sus órbitas, y pasarán años antes de que lo hagan. Tú procura no acercarte demasiado y todo irá bien. A veces hay una o dos naves de la OSI en la zona, tratando de identificar a quienquiera que aparezca para luego revisar su historial. No te quedes mucho rato.

El siguiente es una entrega de contrabando en Brentaal que parece bastante normal. Con toda la actividad mercante que hay alrededor del sistema, en seguida no serás más que otra nave en el tráfico espacial. Tendrás que tratar con los de aduanas, claro, pero la paga es buena y no debería resultarte demasiado difícil encontrar un cargamento legal para el viaje de vuelta.

Este último es bastante peligroso. Parece ser que uno de los ejecutivos bancarios más ricos de Ralltiir quiere sacar de incógnito a su familia. Como mínimo, eso significa que tienen razones para evitar a los imperiales. Puede que sean criminales buscados, pero yo me atrevería a apostar que han sido marcados como simpatizantes rebeldes. Si fueran agentes no estarían buscando este tipo de ayuda.

Sea cual sea la que elijas, asegúrate sobre todo de tener en orden las licencias e identificación de tu nave, o por lo menos que pueden pasar un escrutinio exhaustivo. Lo más probable es que te topes con algún tipo de funcionario imperial, aunque no se trate más que de los agentes de aduanas que sin lugar a dudas te recibirán en prácticamente cualquier astropuerto. No te olvides de vigilar tu espalda. A los agentes de la OSI les encanta suprimir amenazas para el Nuevo Orden, se traten o no de rebeldes.



Durante las Guerras Clon, Rendili se puso de parte de los separatistas, pero su apoyo se vio contrarrestado por la lealtad de su Flota Nacional hacia la República. El canciller Palpatine aprovechó la crisis para poner este tipo de flotas bajo un control gubernamental más directo. Sin embargo, la deslealtad del sistema acabaría perjudicando a Impulsores Estelares Rendili, puesto que aún no han recibido ningún contrato imperial lucrativo.

LAS COLONIAS

Las Colonias forman el primer anillo de exploración y expansión galáctica a gran envergadura más allá de los mundos del Núcleo. Se trata de la segunda región más densamente poblada, sólo por detrás de los propios mundos del Núcleo, y superando en varias magnitudes al resto de la galaxia en general. El territorio de las Colonias sigue un patrón semicircular alrededor de la región de los mundos del Núcleo, que fue explorada de una forma similar.

El establecimiento de las Colonias empezó antes de la fundación de la República. Exploradores y colonos se encargaron de extender el poder y la ambición de sus planetas de origen a la región de los mundos del Núcleo. Primitivas naves generacionales precedieron a los vehículos con capacidad hiperespacial, lo que hace todavía más extraordinario el proceso de colonización. Debido a las limitaciones del viaje y las comunicaciones, muchos mundos se independizaron de sus gobernantes originales en tan sólo unas pocas generaciones. Los conflictos resultantes entre las Colonias y sus mundos fundadores demostraron ser una potente fuerza impulsora para la instauración de un gobierno galáctico.

PODER COLONIAL

Aunque la región sigue pugnando por obtener el prestigio que cree merecer, las Colonias albergan algunos de los mundos más ricos de la galaxia. Comparada con los territorios exteriores, la Colonias son culturalmente avanzadas y una portentosa potencia económica por derecho propio, aunque el Núcleo se muestra reacio a ni tan siquiera reconocer este hecho. La región lleva mucho tiempo en la historia de la República siendo fuente de disputas y cambios políticos. Las Colonias están convencidas de hallarse en la vanguardia económica de la galaxia, combinando poder y riqueza con las materias primas más solicitadas en toda la galaxia.

Con el desarrollo de las Colonias vino la implementación de normas y leyes galácticas encaminadas a frenar los abusos de poder cometidos por gobiernos y corporaciones. Esto se debió en buena parte a grandes conflictos galácticos derivados de disputas con las Colonias o entre sus propios habitantes. Debido a esta reputación, el Imperio Galáctico mantiene una cuidadosa vigilancia de la región, tratando con dureza cualquier sitio problemático para evitar que ningún movimiento antigubernamental pueda crecer hasta representar una amenaza importante para la autoridad imperial. Un gran porcentaje de las megacorporaciones y otras administraciones de las Colonias se beneficia enormemente de contratos imperiales orquestados para mantener la región satisfecha y bajo control. Estas maquinaciones mantienen la región calmada, pero no han logrado impedir que bajo la superficie se esté gestando un creciente rechazo hacia el gobierno imperial.

LUGARES DESTACADOS

A continuación se mencionan varios sitios de interés dentro de las Colonias, durante o antes del auge del Imperio.

Arkania: Un frío mundo cubierto de tundra situado entre la Ruta Comercial Perlemiana y la Vía Hydiana. Arkania es el mundo natal de la especie arkaniana y sus variedades

genéticamente modificadas, quienes son tratados como seres inferiores. Los arkanianos son de mentalidad científica, pero suelen tener pocos escrúpulos en sus tratos comerciales y experimentos.

Balmorra: Situado en el mismo límite entre las Colonias y los mundos del Núcleo, Balmorra es un mundo fuertemente industrializado. Conocido por fabricar armas para el Ejército Imperial, Balmorra es una de las principales plantas de producción del andador AT-ST.

Byblos: Otro importante fabricante de equipo militar. Byblos es un populoso mundo por el que pasa la Carrera Corelliana. La distintiva arquitectura del planeta se caracteriza por torres enormes de hasta 5.000 pisos, cada una dedicada a una función específica. El mundo es también conocido por los Astilleros de Impulsores Byblos, fabricantes de aerodeslizadores y otros vehículos voladores.

Cato Neimoidia: Aunque es una colonia independiente, Cato Neimoidia es más célebre por ser un mundo financiero neimoidiano. Hubo un tiempo en que fue uno de los planetas más ricos de la galaxia, pero su estatus sufrió un serio declive durante las Guerras Clon al ser capturado por las fuerzas de la República. Hasta entonces había sido una gran plaza fuerte de los separatistas. El mundo es famoso por sus ciudades puente colgadas de enormes arcos rocosos de origen natural.

LAS PERSPECTIVAS COLONIALES DE GRINNER

Ah, las Colonias. Estos mundos son ricos y prósperos, y no escatiman en gastos. Ahora bien, no te entusiasmes demasiado. El Imperio sigue siendo muy activo aquí, y también hay numerosas fuerzas del orden locales. Así que más te vale tener cuidado.

El truco para un trabajo exitoso en las Colonias suele consistir en parecer lo más legal posible. No es que no les gusten los fronterizos y los comerciantes que trabajan duro, pero responden mucho mejor a quienes perciben como triunfadores, incluso aunque sospechen lo contrario. ¿Mi recomendación? Vístete para la ocasión. Limpia tu nave. Compra quizás algunos uniformes para la tripulación, o por lo menos deja los monos andrajosos en los camarotes. La primera impresión es muy importante para algunos clientes, especialmente aquellos que podrías tomar como pasajeros. También sirve para impresionar a los oficiales de aduanas. Es sorprendente cuántos contrabandistas piensan que su chatarra espacial es la que va a pasar desapercibida, cuando una nave bien cuidada puede evitar todo tipo de preguntas incómodas.

Con todo ese dinero trasegando por ahí, no resulta demasiado difícil encontrar algún tipo de trabajo; sobre todo si no tienes nada en contra del aburrido transporte de mercancías.

Hablando de ello, el primero en mi lista es una solicitud para transportar en secreto algunos especímenes biológicos raros de un laboratorio de investigación médica en Arkania. Van con algún tipo de tecnología avanzada de preservación, pero tú no tienes que preocuparte por eso. El pasajero que escoltará el dispositivo se encargará de mantenerlo en funcionamiento durante el viaje. Obviamente, debe de tratarse de algo no muy legal, o se habrían limitado a contratar a una compañía de transportes.

El otro es un poco raro. Parece que uno de los políticos neimoidianos más acaudalados de Cato Neimoidia quiere mudarse y necesita transportes para llevar sus considerables pertenencias. Sin embargo, por como suena, en realidad lo que está buscando es a alguien como tú para que actúe como señuelo de las auténticas naves de mudanza. Supongo que tiene algunos enemigos, o simplemente está intentando despistar a la OSI mientras traslada algún tipo de colección ilegal. En cualquier caso es arriesgado, pero paga muy bien.

Si tu tripulación está dispuesta a hacer una buena obra y que además les paguen por ella, he oído que hay un rico comerciante independiente herglic deseoso de contratar mercenarios para liberar a ciertos individuos de los complejos de esclavos del viejo Espacio Herglic.

No soy ningún simpatizante rebelde, pero hasta yo aborrezco la tragedia de Ghorman. He oído que están intentando que las manifestaciones de protesta de este año sean todo un espectáculo, lo que va a provocar más problemas. No hay duda de que ahora mismo habrá unos cuantos agentes rebeldes en el planeta, y probablemente estén buscando gente que sepa causar revuelo o agitar a una multitud. O, si prefieres ganar créditos a su costa, apuesto a que se paga bien por su captura.

Volviendo ahora al lado legal de las cosas, sé que en Mrlsst pueden recogerse pasajeros de forma regular durante los descansos entre los cursos académicos de las universidades. Normalmente sólo buscan a alguien que los lleve a sus respectivos mundos natales. Sin embargo, algunas veces el pasajero es un estudiante de investigación que necesita viajar a algún lugar realmente exótico o peligroso.

Commenor: Este planeta es bien conocido por su espíritu independiente. En consecuencia, la Alianza Rebelde ha establecido en Folor, la luna más grande de Commenor, una instalación de entrenamiento para pilotos de cazas estelares.

Devaron: Éste es el mundo natal de los devaronianos, situado cerca de la Columna Comercial Corelliana. Es un planeta montañoso, cubierto por profundos valles, lagos y grandes ríos. Las hembras devaronianas suelen quedarse en su mundo natal mientras los varones deambulan por el planeta o la galaxia.

Fondor: Fondor es conocido principalmente por sus astilleros orbitales. El Imperio se apropió de estas instalaciones y casi ha terminado de construir la nueva nave insignia de Darth Vader, el superdestructor estelar *Ejecutor.*

Ghorman: Situado en la Ruta Comercial de Rimma, este planeta se conoce principalmente por haber sido el lugar donde se cometió públicamente una gran atrocidad imperial. En respuesta a una protesta contra los impuestos, el comandante imperial Wilhuff Tarkin hizo que la nave enviada para recaudar los impuestos aterrizara justo encima de los manifestantes. Tarkin fue ascendido al rango de moff. Este evento se emplea como bandera de lucha contra el Imperio.

Giju: Mundo natal de los herglics y centro de su imperio anterior a la República. Hubo un tiempo en el que colonizaron y controlaron sistemas alrededor de su mundo natal, abarcando hasta el Borde Interior. Su influencia fue extendiéndose junto con la Ruta Comercial de Rimma. Aunque los herglics fueron una de las primeras especies en unirse a la República, el Imperio los ha esclavizado a todos los efectos.

Mrlsst: Este planeta pantanoso es famoso por sus universidades. Está situado justo al borde del Espacio Tapani.

Corredor de Namadii: El Corredor de Namadii es una importante ruta hiperespacial que comunica Coruscant (el Centro Imperial) con Bilbringi en el Borde Interior.

Neimoidia: Éste es el mundo natal de los neimoidianos, colonizado originalmente por los duros. Para gran enojo de los primeros, su mundo suele ser ignorado o eclipsado por los cercanos mundos del Núcleo.

Procopia: Mundo capital y corazón del antiguo Imperio Tapani, actualmente cumple la misma función para el sector Tapani. Situado en la parte sur de las Colonias, el sector Tapani todavía ejerce una gran influencia económica y política en toda la zona.

EL BORDE INTERIOR

Conocido al principio sencillamente como el Borde cuando, en tiempos de los inicios de la República, fue abierto por primera vez a la exploración y la colonización, el Borde Interior se ganó su nombre actual después de que los exploradores prosiguieran hacia el Borde Expandido, conocido ahora como la Región de Expansión. La forma del territorio habitado es aproximadamente semicircular, con un ensanche al nordeste y una sección oriental más estrecha a la altura de la Cuña, entre la Ruta Comercial Trellen y la Carrera Corelliana.

El Borde Interior señala el límite original del espacio explorado y civilizado. En sus primeros días era la gran frontera: agreste y peligrosa. Los intereses corporativos y la rápida colonización no tardaron en alejar la frontera, llegando a distorsionar en el proceso la forma de la región del Borde Interior. Quienes procuraban evitar la explotación de las corporaciones del Borde Expandido huían también del borde oriental, dando con ello lugar al ensanche nororiental. No pasó mucho tiempo antes de que el Borde Interior estuviera inmerso en el reino del comercio y la política de la República.

DISTURBIOS INTERNOS

El Borde Interior alberga una gran variedad de mundos, la mayoría con importantes funciones agrícolas o industriales. La densidad de población dentro de la Cuña es de hecho parecida a la de las Colonias, pero desciende abruptamente en otras zonas. Culturalmente hablando, el Borde Interior es la línea divisoria entre el centro de la galaxia y los sectores periféricos. Como tal, sus habitantes ocupan una posición singular en la galaxia, admirando las regiones del Núcleo y desdeñando a sus vecinos más alejados. Como sucede en las Colonias, los ciudadanos del Borde Interior sienten unos mal disimulados celos por sus vecinos más cercanos al Núcleo.

A pesar de la distancia que hay hasta el Núcleo Galáctico, el Borde Interior contiene algunos de los productos más buscados de la galaxia. En esta región se encuentran dos fuentes principales de sustancias curativas de importancia vital: el kolto de Manaan (sobre todo en tiempos de la Antigua República) y el bacta de Thyferra. La región es también una notable zona industrial. Debido a su gran importancia estratégica, las guerras han sido un problema constante a lo largo de la historia del Borde Interior.

Algunos de los primeros secesionistas que combatieron en las Guerras Clon procedían de Antar, el sistema natal gotal. Está situado cerca de la estrecha región oriental, bordeando el futuro territorio separatista y una prolongación del Espacio Hutt en la adyacente Región de Expansión. La parte sur del Borde Interior albergó la frontera más cercana de espacio separatista que se extendía sin interrupciones hacia las regiones del núcleo. Centrado en torno a la intersección de la Ruta Comercial de Rimma y la Columna Comercial Corelliana, este extremo del espacio separatista empezaba en Bestine y Thyferra e iba siguiendo la Rimma hasta alcanzar Elrood en el Borde Exterior.

Bajo control imperial, los mundos del Borde Interior suelen estar sometidos a la ley marcial o se les amenaza con estarlo en un futuro próximo. El Imperio mantiene una atenta vigilancia y no ha olvidado ni perdonado a los sistemas con un pasado separatista. Cada vez más miembros de la población local se están hartando de estas condiciones opresivas. Un número significativo de habitantes está trasladándose a la menos regulada Región de Expansión.

LUGARES DESTACADOS

A continuación se mencionan varios sitios de interés dentro del Borde Interior, durante o antes del auge del Imperio.



RECOMENDACIONES DE GRINNER PARA EL BORDE INTERIOR

Hoy en día, el Borde Interior podría bien ser sinónimo de ley marcial imperial. No todos los planetas tienen una presencia imperial restrictiva, sólo la mayoría de los que te interesa realmente visitar. No es precisamente que sus habitantes lo quieran de esta manera; muchos desearían que el Imperio se largara y se interesara sólo por sus asuntos. El problema está en que el Imperio se interesa por los asuntos de todos.

Ahora bien, aquí empezarás a ver más variedad en la riqueza y prosperidad de cada mundo. Algunos son bastante opulentos, mientras que otros apenas logran salir adelante o se han venido abajo por completo. También te darás cuenta de que aquí fuera hay mucho menos tráfico. Siguen habiendo numerosos planetas densamente poblados, pero están mucho más dispersos.

Repasemos primero la lista de trabajos. Para empezar tengo Denon, la respuesta del Borde Interior a Coruscant. Es grande, urbano y, sinceramente, un poco aburrido. Puedo conseguirte casi cualquier trabajo habitual de transporte de carga o contrabando.

El siguiente es una especie de misión de caridad. Desde el momento en que fueron expulsados de Bestine por el Imperio, los colonos han estado intentando decidir cuál tendría que ser su siguiente movimiento. Tengo unas cuantas familias que necesitan que alguien las lleve a la Región de Expansión. Quizás saben algo que yo no sé, o más probablemente conozcan a alguien que yo no, pero estos días la Región de Expansión no está precisamente buscando nuevos trabajadores. Si los aceptas, prepara un plan de contingencia. Pueden acabar pasando en tu nave más tiempo del que te esperas.

El último es en Thyferra. ¿Qué te parecería hacer un poco de contrabando de bacta? Por supuesto que el bacta es una sustancia legal, pero resulta mucho más rentable si puedes evitar al Cártel del bacta. Si logras hacerte con un poco, puedes descargarlo por una suma jugosa en prácticamente cualquier planeta apartado o mundo bajo embargo de bacta. Sólo recuerda que esos thyferranos son un grupo quisquilloso. Asegúrate de ser cortés con nuestro contacto.



Antar: El mundo natal gotal de Antar IV tiene un patrón orbital sumamente inusual alrededor de un gigante gaseoso, lo cual produce variaciones extremas en la cantidad de luz que recibe cada día. Sus habitantes están bien adaptados a este entorno único. En general no existe ningún gobierno central organizado. El Imperio no ha olvidado que un movimiento separatista libró aquí una batalla anterior a las Guerras Clon, y que durante ellas mantuvo una base en Antar IV.

Bestine: Considerado antaño como otro anodino mundo colonial, Bestine es ahora famoso como blanco e instigador de actividades rebeldes. Hace unos pocos años, el Imperio reubicó por la fuerza la colonia existente para convertir el sistema en un nuevo astillero naval. Al traicionar las promesas hechas a los colonos reubicados, el Imperio ha transformado el sistema en un punto de encuentro y reclutamiento para agentes rebeldes, así como un blanco militar legítimo.

Bilbringi: Este sistema estelar por lo demás deshabitado alberga un astillero orbital imperial famoso y bien defendido.

Denon: Situado en la Carrera Corelliana, Denon es un mundo completamente urbanizado. Se parece a Coruscant, pero con mucho menos poder y prestigio.

Hapes: Este nombre pertenece a un cúmulo de estrellas y un antiguo mundo no muy alejados de la Ruta Comercial Perlemiana. Aislado del espacio circundante por nubes de gas y partículas ionizadas, Hapes es casi por completo autónomo, manteniéndose aparte del Imperio tal y como ya hizo con la República. Ver página 354 para más información.

Manaan: Este mundo cubierto por las aguas es donde habita la acuática especie selkath. Desde tiempos de la Antigua República, Manaan ha sido la única fuente conocida de kolto, una potente sustancia curativa. Manaan es más conocido en tiempos modernos como mundo turístico. Ahora bajo control imperial, se rumorea que el complejo de turismo es en realidad una tapadera para actividades imperiales.

Myrkr: Myrkr es un mundo especialmente ignoto. Quienes están bien informados lo consideran una escala para contrabandistas o un mundo útil donde esconderse de prácticamente toda la galaxia. Los árboles contienen una sustancia metálica natural que dificulta los barridos con sensores. El mayor secreto de Myrkr es que es el hogar de los ysalamiri. Aunque prácticamente desconocidos en la galaxia, los ysalamiri repelen de forma natural la Fuerza, anulando por completo las habilidades especiales de individuos sensibles a ella.

Onderon: Cubierto por salvajes y letales junglas, este planeta alberga un único y enorme asentamiento fortificado llamado Iziz, construido para mantener a raya los feroces monstruos. También posee una ancestral reputación de salvajismo y maldad. En Dxun, una de las lunas de Onderon, descansa la tumba del antiguo señor sith Freedon Nadd. De hecho, Dxun pasa tan cerca de Onderon que en ciertas ocasiones se forma un puente atmosférico entre ambos mundos.

Taanab: Un mundo agrícola dedicado a la exportación de alimentos. Este planeta ha cobrado fama por la reciente Batalla de Taanab, donde Lando Calrissian derrotó de forma creativa a unos piratas que se dedicaban a asaltar el mundo anualmente.

Thyferra: Éste el mundo natal de la especie vratix, los inventores del bacta. Con el auge del Imperio, dos corporaciones llamadas Xucphra y Zaltin negociaron un trato con el gobierno imperial para controlar prácticamente todo el

bacta de la galaxia. El gobierno mundial está controlado por compañías humanas que se conocen colectivamente como el Cártel del bacta.

Yag'Dhul: Yag'Dhul es el extraño mundo natal de la igualmente insólita especie givin. Las tres lunas del planeta y su compleja órbita provocan intensas mareas que exponen partes del planeta al vacío absoluto. Esto dio lugar a la fisiología única de los givin para resistir tales condiciones y a su habilidad natural como constructores de naves y matemáticos. El sistema está situado en la intersección de la Columna Comercial Corelliana con la Ruta Comercial de Rimma.



LA REGIÓN DE EXPANSIÓN

La región de Expansión es una de las principales zonas de manufactura e industria pesada de la galaxia. Esta región experimentó a lo largo de los siglos un desarrollo corporativo extremo y amplias operaciones de minería. El agotamiento de un porcentaje significativo de las minas ha provocado penurias económicas en la zona durante los últimos siglos. La Región de Expansión tiene una forma irregular, con una franja muy delgada en su extremo norte y una extensión más ancha en sus partes este y sudeste. La densidad de población del territorio es mucho más baja que la de los mundos del Núcleo o incluso el Borde Interior.

Mientras el Borde Interior estaba todavía en desarrollo, exploradores y oportunistas corporativos acudieron al Borde Expandido, con lo que la región ya estaba en auge incluso antes de que fuera abierta oficialmente para la colonización. En los mundos cuya posesión habían tomado establecieron rápidamente importantes colonias mineras y complejos industriales. Estas operaciones fueron tan disruptivas que distorsionaron la forma de la región del Borde Interior, causando el crecimiento hacia el nordeste.

FLUJO ECONÓMICO

Rebautizada finalmente esta zona como Región de Expansión, su posterior exploración y desarrollo pasó a ser un experimento bajo control y dirección corporativos. Las megacorporaciones y los gremios se apoderaron de sistemas y cúmulos estelares enteros a los que esquilmaron de cualquier material aprovechable para luego transportarlo directamente hacia las regiones interiores o los complejos industriales y de manufactura locales.

Durante los primeros años las guerras fueron también motivo de preocupación. Los conflictos afectaron a las operaciones de exploración y colonización, empujándolas más hacia el oeste. Llegó un punto en que estos sectores más prósperos y diversificados quisieron distanciarse culturalmente del resto de la región, y pasaron a autodenominarse como los Sectores Ulteriores.

El desarrollo de la sección norte sufrió retrasos. En respuesta, la República concedió a la Oligarquía Expansionista los derechos para desarrollarlo y gobernarlo. Los conglomerados corporativos que formaban la Oligarquía abusaron gravemente de su poder, sumiendo a sus ciudadanos en condiciones de casi pobreza. Una vez hubo estallado el escándalo, el Senado depuso del poder a la Oligarquía. Con el paso de los siglos tuvieron lugar situaciones parecidas por toda la Región de Expansión. En la mayoría de los sistemas el control corporativo dio paso a la representación de la República, aunque las compañías siguieron ejerciendo una gran influencia. El experimento llevaría al desarrollo del Sector Corporativo (ver página 351).

En siglos recientes, las minas de las colonias originales en la región de la Cuña quedaron agotadas, sumiendo la zona en un declive económico imparable. Los sistemas y las corporaciones compiten por lo que queda, y es improbable que lleguen a recuperar el poder industrial del que una vez disfrutaron.

Durante las Guerras Clon, grandes zonas del espacio en los sectores del sur y en la Cuña pasaron a ser territorio separatista. Al aprovecharse de los problemas económicos imperantes, los separatistas hicieron avances significativos en la política regional.

Tras la fundación del Imperio, el nuevo flujo de inmigrantes y refugiados procedentes del Borde Interior ha creado nuevas oportunidades para los ciudadanos. Por desgracia, también aumentan las penurias económicas y problemas de desempleo ya generalizados. Tras la guerra, el Imperio actuó para estabilizar la situación económica creando grandes puntos de agrupamiento para las flotas militares y de suministros imperiales. Esta actuación incluía intentos por reubicar partes de la población, así como para sacar partido de los refugiados procedentes del Borde Interior. La recuperación económica en estas zonas ayudó a conseguir el apoyo de la población para el Imperio. Sin embargo, la Alianza Rebelde ha descubierto que las instalaciones mineras en desuso y los mundos abandonados son ideales para establecer operaciones secretas. Los rebeldes están ganando adeptos entre quienes están sufriendo lo peor de la debacle económica.

LUGARES DESTACADOS

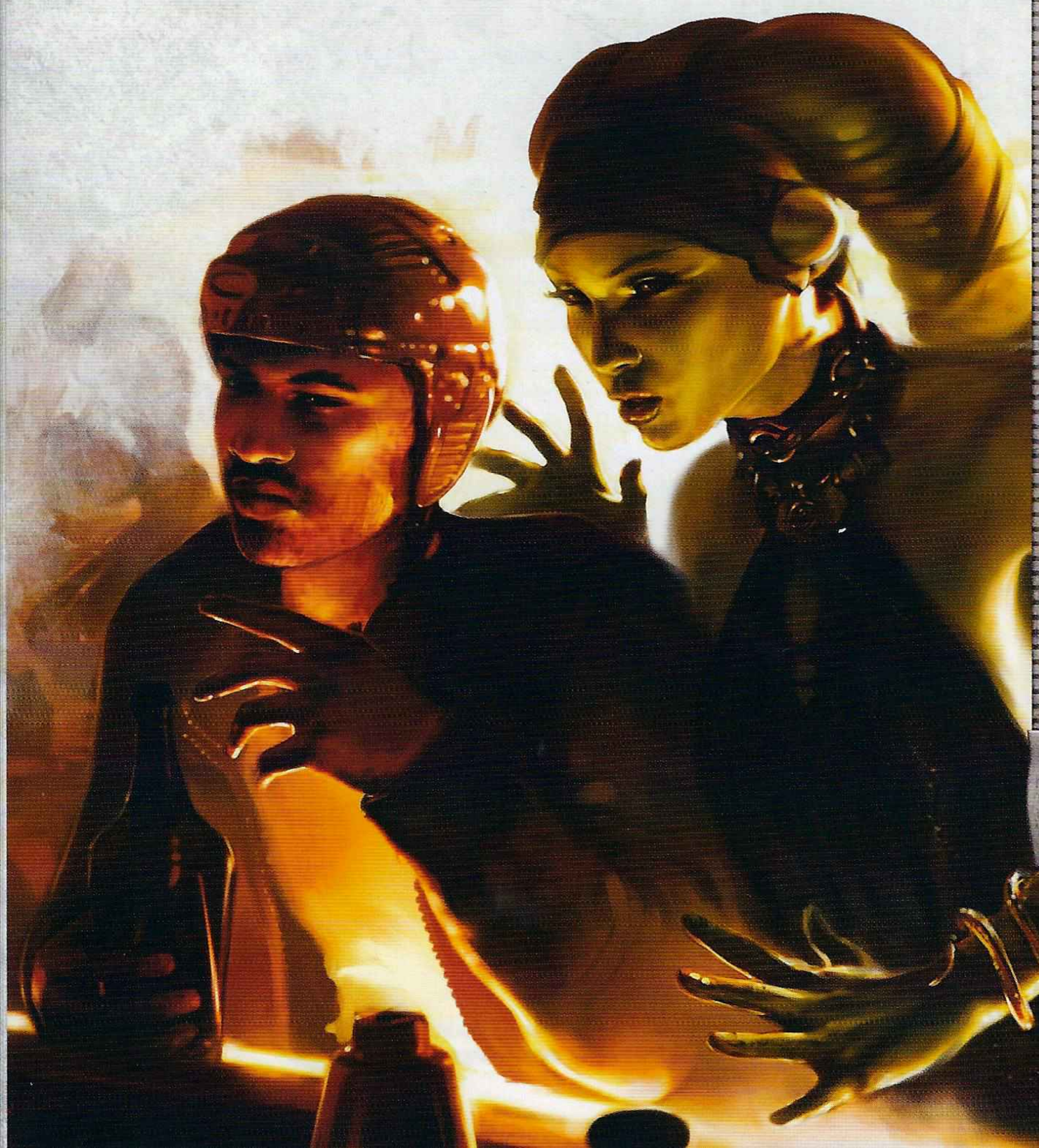
A continuación se mencionan varios sitios de interés dentro de la Región de Expansión, durante o antes del auge del Imperio.

Bacrana: Este sistema alberga una de las mayores zonas de agrupamiento regional de la Armada Imperial, así como una de las megacorporaciones que controla muchos de los sistemas locales. Los rebeldes están muy activos en este sector, teniendo en él una base secreta con instalaciones de entrenamiento. Desde que tuvo lugar la Batalla de Yavin, las acciones de los rebeldes se han vuelto cada vez más audaces.

Cathar: Éste es el mundo natal de la especie del mismo nombre. Cathar es conocido sobre todo por haber sufrido un ataque devastador durante las antiguas Guerras Mandalorianas, antes de que el planeta entrase a formar parte de la República. Los cathar de aspecto felino viven en enormes ciudades arbóreas.

Dorin: El planeta natal de la especie kel dor. El viaje hiperespacial por la zona se ve restringido en gran medida por la presencia de agujeros negros. La atmósfera de Dorin es tóxica para la mayoría de especies de otros mundos, y los propios kel deben llevar mascarillas respiratorias y gafas protectoras cuando no están en su mundo.

Iktotchon: El mundo natal de la especie iktotchi. Conocidos por sus habilidades precognitivas, los iktotchi predijeron las condiciones del actual Imperio. Muchos regresaron a Iktotchon para escapar de estos tiempos oscuros, por lo que se construyeron nuevas colonias orbitales para albergar a quienes regresaban al sistema. El Imperio ha puesto en cuarentena el sistema, aunque ambos bandos parecen satisfechos de poder evitar más confrontaciones.



LAS OPORTUNIDADES DE GRINNER EN LA EXPANSIÓN

Lo primero que tienes que entender es que la mayoría de los sectores orientales se hallan en un estado económico lamentable. Las megacorporaciones están sufriendo muchísimo tras haber despojado un sistema tras otro de todo material aprovechable. Además de eso, he oído que los rebeldes se están convirtiendo en un problema considerable que causa todo tipo de estragos.

Ahora bien, el Imperio ha tomado un papel activo en el respaldo de algunos sistemas y sectores. Eso significa que los planetas a los que mejor les va suelen ser baluartes imperiales. De momento la cosa funciona, pero no es más que una medida provisional. El problema principal reside en que es imposible regenerar una mina que se ha agotado por completo. Así que, a menos que a alguien se le ocurra una nueva forma de producir créditos, preveo que la región continuará en su espiral descendente. Aun así, se pueden ganar créditos si sabes dónde buscar.

La crisis ha abierto la puerta a organizaciones criminales como no había pasado nunca antes en esta región. Me han hablado de violentas disputas territoriales alrededor de Bacrana, y eso que la flota imperial está en el sistema. Y ahora que lo menciono, puede que quieras intentar evitar las zonas de agrupamiento imperiales, a menos que seas un agente de suministros autorizado. El aumento de los ataques rebeldes los ha puesto un poco nerviosos, y dudo que salgas airoso de tanto escrutinio imperial.

Por lo tanto, ése podría ser el mejor lugar donde empezar. Ponte en contacto con uno de los sindicatos del crimen locales. Siempre están buscando nuevos contrabandistas, pistoleros a sueldo y cazarrecompensas. Recuerda también que muchos de estos sistemas son en esencia ciudades-empresa. Los ciudadanos reciben con entusiasmo cualquier oportunidad de comprar productos legales que no estén disponibles en las tiendas de la compañía. Si eres realmente astuto, puedes vender a precios más bajos productos similares a los suyos u obtenidos más baratos en cualquier otro sitio. Evidentemente, la mayoría de las compañías se toman a mal la competencia.

Kinyen: Éste el mundo natal de los grans, donde mantuvieron durante milenios una civilización pacífica y meticulosamente equilibrada. El acceso a Kinyen estaba fuertemente restringido para el resto de especies. Debido a esto, al principio se resistieron a las demandas imperiales de acceso total a su mundo. En respuesta, los imperiales ordenaron un bombardeo orbital. Los grans cedieron, pero en respuesta algunos se han unido a la Alianza Rebelde.

Tierfon: Los rebeldes tienen en Tierfon un puesto avanzado subterráneo secreto pero muy activo que tiene capacidad para albergar cazas estelares.

EL BORDE INTERMEDIO

El Borde Intermedio se abrió a la colonización después de que el crecimiento explosivo de la Región de Expansión disminuyera. Es conocido como una región de la galaxia relativamente pacífica y un tanto aburrida. Las zonas orientales de la región (dentro de la Cuña) fueron las que se desarrollaron primero, con las regiones del norte y el sur creciendo significativamente tras la apertura de la Vía Hydiana. La zona oriental de la región es mucho más ancha que los territorios del norte y el sur. La parte septentrional apenas está comunicada con el resto de la región. El borde oriental delimita con el Espacio Hutt, el cual en algunas ocasiones ha penetrado de forma significativa en el Borde Intermedio. La densidad de población es considerablemente inferior a la de cualquiera de las regiones interiores.

A diferencia de los territorios aledaños más cercanos al centro de la galaxia, el Borde Intermedio disfrutó de una etapa de colonización relativamente organizada y prolongada. Mientras las corporaciones se dedicaban a saquear la Región de Expansión, al Borde Intermedio fueron llegando tipos diferentes de colonos. Algunos pertenecían a organizaciones idealistas, como grupos religiosos o movimientos políticos radicales y ambiciosos. El Borde Intermedio disfrutó de un gobierno efectivo y una seguridad generalizada, gracias en gran parte a que el Borde Exterior fue abierto simultáneamente a la colonización. Quienes querían evitar o huir de la interferencia de la República optaron por ir al más distante Borde Exterior, pasando completamente de largo los mundos del Borde Intermedio.

EL PUNTO INTERMEDIO

Gran parte del Borde Intermedio sigue sin estar explorada o lo ha sido sólo de nombre. Los sistemas habitados suelen apiñarse alrededor de las principales rutas hiperespaciales. Aunque la región goza de una reputación de relativa paz, sus grandes áreas abiertas permiten a los piratas actuar con más facilidad que en las zonas centrales. Estos piratas llevan siglos siendo un problema importante de la región.

Durante las Guerras Clon, gran parte del territorio oriental del Borde Intermedio situado dentro de la Cuña fue controlado por los separatistas. El conflicto permitió a los hutts aumentar temporalmente su control e influencia. Hubo algunas zonas cuya posesión fue disputada por ambos bandos durante toda la guerra. Varias de las principales rutas hiperespaciales quedaron rodeadas por una sección de espacio separatista, quienes tomaron el control del extremo nordeste de la Ruta Comercial Perlemiana, empezando por la zona más exterior del Borde Intermedio. También se adueñaron del tramo central de la Carrera Corelliana y de todo el tramo de la Ruta Comercial de Rimma que pasaba por el Borde Interior. Las zonas que quedaron fuera del espacio separatista tampoco permanecieron ajenas a la guerra, puesto que ambos bandos pugnaban por hacerse con un mayor control presionando para ello con medios tanto políticos como militares.

A pesar de la importante influencia y el apoyo a la causa separatista prestados por la región durante la guerra, se ha mantenido extraordinariamente leal al Imperio. En los territorios situados más al norte nunca llegó a haber un volumen significativo de espacio separatista, y muchas áreas y sistemas en los territorios del sur y el sudeste se mantuvieron leales a la República, a pesar de tener que enfrentarse a las amenazas y ataques de los separatistas. Los esfuerzos militares imperiales por acabar con la piratería les granjean muchísimo apoyo por parte del Borde Intermedio. Tras tantos años de combates, una buena parte del Borde Intermedio disfruta de la relativa paz que les ha proporcionado el régimen imperial.

LUGARES DESTACADOS

A continuación se mencionan varios sitios de interés dentro del Borde Intermedio, durante o antes del auge del Imperio.

Ando: Este mundo acuático es el hogar de la especie aqualish, que vive en pequeñas islas y ciudades flotantes. Durante las Guerras Clon el planeta se puso del lado de los separatistas, y ahora el Imperio lo gobierna como un estado policial.

Bimmisaari: El mundo natal de los bimms, quienes resultan ser dos especies diferentes pero pacíficas y cooperativas y que comparten el mismo nombre. Una de estas especies evolucionó en Bimmisaari, mientras que la otra es una subespecie casi humana. Los bimms son comerciantes, estudiosos y artistas.

Bothawui: Este planeta es el mundo natal de la especie bothan, y el centro del Espacio Bothan. Algunos dicen que la influencia de la Red Espía bothan es una de las razones de la tranquilidad y estabilidad a largo plazo que ha disfrutado el Borde Intermedio. Aunque Bothawui se declara neutral en la Guerra Civil Galáctica, su red de espionaje trabaja en secreto para los rebeldes.

Boz Pity: Utilizado durante muchísimo tiempo como planeta cementerio por otros sistemas de la región, Boz Pity adquirió fama durante las Guerras Clon debido a los Asedios del Borde Exterior. La Confederación de Sistemas Independientes mantuvo en este sistema una flota estelar importante. Los mundos de la región siguen llevando sus difuntos a Boz Pity.

Centares: Un mundo de comercio industrial situado justo en las fronteras del Borde Intermedio y utilizado como punto de partida de quienes se dirigen hacia los territorios menos civilizados del Borde Exterior.

EL INTERMEDIO DE IDEAS DE GRINNER

Escuchando lo que dicen los del Núcleo, podrías pensar que el Borde Intermedio no es más que un puñado de sistemas poco interesantes repartidos por un vasto territorio por colonizar. Aunque puede que muchos de los habitantes el Borde Intermedio compartan esta opinión, no dudan en señalar cuál es la mayor amenaza en la región: los piratas.

Incluso tras siglos de exploración y colonización, aún no ha transcurrido bastante tiempo ni ha acudido suficiente gente para promover un desarrollo completo de la región. Yo diría que una porción significativa del territorio inexplorado de la galaxia conocida se encuentra dentro de los Bordes Intermedio y Exterior. Esto deja un montón de espacio en el que los piratas pueden actuar con pocas intromisiones y un montón de sitios donde esconderse.

Ahora bien, si sois combatientes experimentados, mercenarios o agentes de seguridad privada, puedo ponerte en contacto con unos cuantos asentamientos que necesitan un poco de potencia de fuego adicional. Algunos de estos trabajos no son más que encargos temporales, pero estoy seguro de que podrías convertir unos cuantos en contratos a largo plazo. Recuerda, sin embargo, que aunque algunos de sus problemas son sólo con chusma local, podrías acabar intercambiando disparos de blástер con incursores bien armados.

Si tienes una astronave con un armamento decente, no hay escasez de misiones de escolta de caravanas para compañías de transporte o comerciantes particulares. El tener una reputación decente siempre ayuda. Con eso quiero decir un currículum que puedan comprobar. Con el paso de los años, demasiadas de esas naves han acabado siendo asaltadas por sus propias escoltas.

Si estás buscando hacer algunos trueques o quizás probar suerte con juegos de azar, te recomendaría que te dirigieras a la estación espacial de la Rueda. Destaca por estar libre de imperiales, aunque me juego el cuello a que la OSI tiene infiltrada una buena cantidad de agentes encubiertos.

Cerea: Este planeta es un relativo paraíso, pacífico y remoto. Los cereanos viven en armonía con la naturaleza, mientras que los visitantes residen en complejos tecnológicamente avanzados.

Falleen: Este planeta imperial es el mundo natal de la misántropa especie del mismo nombre. El Imperio lanzó un bombardeo orbital sobre una de sus principales ciudades para detener y destruir un letal agente biológico que había escapado de uno de sus propios laboratorios. Los falleenos están resentidos con el Imperio por este suceso.

Iridonia: El mundo natal de la especie zabrak. Debido a las extremadamente duras condiciones ambientales, muchos zabraks se han trasladado a otros mundos. Fue una vez el emplazamiento de una academia de entrenamiento sith.

Ithor: El mundo natal de la especie ithoriana. Sus habitantes viven en ciudades rebaño que flotan por encima de la superficie del planeta, la cual consideran sagrada. Ithor es un importante centro para el comercio de productos botánicos y biológicos, comercio que sus naves rebaño se encargan de extender por la galaxia.

Kashyyyk: El mundo natal de los wookiees está cubierto de bosques extremadamente densos y árboles de miles de metros de altura. Los wookiees viven principalmente en las copas de los árboles, puesto que la ecología de Kashyyyk tiende a hacerse más letal cuanto más cerca está uno del lecho boscoso. Kashyyyk fue un campo de batalla durante las Guerras Clon. Después de la guerra, el Imperio ocupó oficialmente el planeta, esclavizando a los wookiees y llevándolos a otros mundos para emplearlos como mano de obra en proyectos de construcción.

Malastare: Este mundo situado en la Vía Hydiana es compartido por varias especies inteligentes, entre ellas los grans y los dugs. Los grans viven en áreas urbanas, mientras que los dugs viven entre los árboles y en las regiones más agrestes. Los grans consideran a los dugs como mano de obra barata y los emplean como tal.

Naboo: Aunque Naboo es el mundo natal de los gungans, de su administración se encarga casi por completo un gobierno humano. Es el mundo del que proceden

el emperador Palpatine, la reina Amidala y otros personajes que tuvieron un papel significativo en las Guerras Clon y la proclamación del Imperio. Naboo es un mundo subyugado y el emperador Palpatine tiene en él uno de los lugares de retiro privados. Aun así, los enemigos del Imperio prosiguen con sus actividades de resistencia secretas.

Ord Mantell: Este mundo sólo quiere mantenerse al margen de los intereses imperiales. Está ubicado en la confluencia de dos rutas hiperespaciales menores. Ver página 361 para más información.

Roche: Éste es sistema natal de la insectil especie verpine, la cual vive en un gigantesco campo de asteroides. El Imperio ha esclavizado casi por completo a los verpine para que la maquinaria industrial militar imperial pueda aprovecharse de sus portentosas habilidades de ingeniería. Dentro del campo de asteroides de Roche hay siempre personal imperial apostado para garantizar la obediencia de los verpine.

Ruusan: Este lugar no sería más que un mundo ordinario del gremio de minería de no haber desempeñado un importante papel en la historia de los jedi. Hace mil años, los sith fueron destruidos a todos los efectos como potencia en la galaxia, y permanecerían así durante centenares de años. Durante la Guerra de la Luz y la Oscuridad, la Hermandad de la Oscuridad quedó consumida por una bomba mental durante la última batalla de Ruusan. El lugar donde tuvo lugar este suceso se conoce ahora como el Valle de los Jedi.

Ubrikkia: Aquí está el centro de fabricación de las famosas Industrias Ubrikkianas y sus muchas filiales, de cuyas distintas fábricas van saliendo vehículos deslizadores, naves militares, droides y muchos más productos.

La Rueda: Éste es el acertado nombre de una enorme estación espacial con forma de rueda situada en la Ruta Comercial Perlemiana. Es famosa por sus casinos y arenas de gladiadores. En los muelles de la estación pueden atracar naves de casi cualquier tamaño. En la actualidad la Rueda goza de un tipo especial de inmunidad, y a las naves imperiales no les está permitido acercarse. La estación paga al Imperio una serie de impuestos gracias a los cuales mantiene su estatus actual.

LOS TERRITORIOS DEL BORDE EXTERIOR

Los Territorios del Borde Exterior son oficialmente las regiones más distantes del espacio conocido. Constituyen con gran diferencia el territorio más extenso y menos explorado, una amplia franja de espacio que abarca tres cuartas partes del borde completo de la galaxia. La enorme distancia que separa esta región de Coruscant y los mundos del Núcleo ha resultado siempre tanto una gran baza como un importante obstáculo para su prosperidad, fortuna política, desarrollo económico y seguridad. Tal y como sucediera en tiempos de la República, el control y la influencia del Imperio varían enormemente según el sistema y el sector. Aunque toda la región tiene una reputación bien merecida de anarquía y peligrosidad, éste no suele ser el caso en los sectores y sistemas más desarrollados.

A pesar de su lejanía, el Borde Exterior ha desempeñado un papel muy importante en la política, la economía y las guerras galácticas desde mucho antes de la fundación de la República. Los expansionistas hutts combatieron contra la Hegemonía Tion y Xim el Déspota mucho antes de que la Ruta Comercial Perlemiana comunicara Coruscant con la región. Desde aquella época, la exploración y colonización de estos territorios ha sido irregular y azarosa.

El ritmo de la exploración del Borde Exterior estuvo estrechamente relacionado con la prolongación de las principales rutas hiperespaciales por los confines más alejados de la galaxia. Los primeros avances partieron de la Ruta Comercial Perlemiana en el cuadrante nordeste, en torno al mundo jedi de Ossus y la Hegemonía Tion. La presencia del Espacio Hutt frenó y desalentó la colonización de la Cuña, empujando a los colonos a buscar mundos alejados de la influencia y las intromisiones de los hutts. De forma parecida, las dificultades provocadas por varios ataques e invasiones de los sith y los mandalorianos interrumpieron la colonización del territorio septentrional. Las ampliaciones graduales de la Ruta Comercial de Rimma, la Columna Comercial Corelliana y la Vía Hydiana desviaron la exploración hacia los territorios meridionales.

El control que la República ejercía sobre el Borde Exterior variaba enormemente según la época, y cada sistema solía tener que responsabilizarse de su propia seguridad. Las luchas por el poder libradas entre facciones regionales, sistemas aislacionistas y especies expansionistas dificultaron el mantenimiento del orden en el Borde Exterior. Por otra parte, varios grupos criminales importantes encontraron un refugio ideal en el Borde Exterior; algunos incluso contaban con la aprobación oficial de gobiernos y corporaciones corruptos y deshonestos.

LOS CONFINES EXTERIORES

El canciller Palpatine utilizó el Borde Exterior como un gran tablero de juego en sus planes para hacerse con el control total de la República. Aprovechando los politiqueos de los conflictos comerciales en el Borde Exterior para elevarse a sí mismo hasta el cargo de canciller, Palpatine orquestó posteriormente las Guerras Clon mediante la creación de un movimiento separatista. Esto le permitió supervisar la creación de un poderoso gobierno y ejército centralizados con el fin de contrarrestar la creciente amenaza separatista en el Borde Exterior.

Las Guerras Clon perturbaron tremendamente el control político en el Borde Exterior. Los hutts se aprovecharon de la situación para ir ampliando el Espacio Hutt hasta abarcar más de tres cuartas partes de la zona conocida como la Cuña. Los separatistas se adueñaron de la mayor parte del resto, además de aproximadamente la mitad de los territorios septentrionales. También controlaban una gran región de espacio ininterrumpido entre la Vía Hydiana y la Ruta Comercial de Rimma.

LAS FAUCES

Cerca del planeta Kessel hay un misterioso cúmulo de agujeros negros conocido como las Fauces o el cúmulo de las Fauces. Esta región es casi imposible de navegar; su inestabilidad ha creado las condiciones que hacen tan peligrosa la Carrera de Kessel. Sin embargo, muchos estudiosos de la historia galáctica han teorizado que una de las razas más importantes de la era prehiperespacial debe haber estado involucrada en la creación de las Fauces, porque la ubicación de los agujeros negros (y el hecho de que no se hayan fusionado entre ellos) sugiere que no se trata de una formación natural. La lejanía de las Fauces y su naturaleza casi inaccesible ha despertado el interés del Imperio, y muchas instalaciones secretas han sido emplazadas aquí siguiendo órdenes del Emperador.

Tras la guerra, el Imperio empleó su creciente fuerza militar para restablecer su control sobre zonas importantes del Borde Exterior. Los hutts fueron más o menos empujados de vuelta a sus dominios tradicionales. Muchos ciudadanos del Borde Exterior dieron la bienvenida al regreso del comercio y el transporte civilizados. Sin embargo, algunos sistemas y sectores se beneficiaron más que otros. Algunos padecieron la represión habitual bajo el yugo del Imperio. Con el tiempo, las continuas exigencias políticas, intromisiones e intervenciones militares del Imperio saturaron a los habitantes de mentalidad más independiente del Borde Exterior.

Por lo general, el Borde Exterior es la región donde suele haber más simpatizantes de la Rebelión. Sin embargo, dada la gran diversidad de civilizaciones, especies y geografías, no existe ningún consenso. Los mundos que mantienen buenas relaciones con el Imperio brindan su apoyo entusiasta al Centro Imperial. Para la mayoría de los mundos fronterizos más remotos, pocas cosas han cambiado con la llegada del Imperio. Siguen teniendo que confiar en sí mismos en lo que respecta a su seguridad y destino.

LUGARES DESTACADOS

A continuación se mencionan varios sitios de interés dentro del Borde Exterior, durante o antes del auge del Imperio.

Bakura: Un remoto mundo autosuficiente fundado por la Corporación Bakura. Durante las Guerras Clon fue usado temporalmente por los separatistas como cuartel general, y quedó bajo control imperial hace poco.

Barab (Barab I): El planeta Barab I es el mundo natal de la especie reptil de los barabel. Se encuentra actualmente bajo control imperial.

Bespin: Se trata de un gigante gaseoso hogar de una colonia de extracción y procesamiento de gas tibanna llamada Ciudad de las Nubes. Durante las Guerras Clon la ciudad cayó bajo el control de los separatistas, pero ahora opera de forma independiente. Alberga un popular complejo de hoteles y casinos.

Cristopsis: Este planeta cristalino todavía está recuperándose de su papel como uno de los campos de batalla más destacados durante las Guerras Clon.

Colu (Clak'dor VII): El planeta Clak'dor VII es el mundo natal de la especie bith. Quedó devastado ecológicamente por culpa de una guerra civil, lo que obligó a los biths a vivir dentro de ciudades abovedadas selladas. Clak'dor VII fue un mundo separatista.

Dantooine: Un mundo importante en tiempos de la Antigua República, en el que se encuentran las ruinas de una antigua academia y centro de entrenamiento jedi. En tiempos más recientes albergó una base secreta de la Alianza Rebelde, pero tuvo que ser evacuada tras descubrir un dispositivo de rastreo imperial escondido dentro de un envío de suministros.

Elrood: Se trata de un importante centro de comercio y manufactura del Borde Exterior.

Eriadu: Éste es el mundo capital del sector Seswenna. Es el mundo natal del gran moff Tarkin y la sede tradicional de su influyente familia. Eriadu se mantuvo leal a la República durante las Guerras Clon, y es un importante centro del poder imperial en el Borde Exterior.

Endor: Este remoto planeta es prácticamente desconocido. El Imperio ha aislado por completo Santuario, la boscosa luna del gigante gaseoso Endor.

Felucia: Un mundo salvaje e indómito repleto de animales peligrosos y plantas y hongos exóticos. Felucia fue un campo de batalla importante durante las Guerras Clon.

Gamorr: El mundo natal de la especie gamorreana. El planeta suele estar en un constante estado de guerra debido a las continuas disputas entre clanes gamorreanos. En el pasado fue también el emplazamiento de unas instalaciones de entrenamiento sith de poca relevancia.

Gand: Éste es el mundo natal de la especie gandiana, gobernada por una monarquía totalitaria. Los asentamientos gandianos son pequeñas colonias separadas por densas nieblas. Las condiciones ambientales imperantes propiciaron el surgimiento de los buscadores gandianos, que persiguen a los fugitivos a través de las nieblas. Ver página 47 para más información sobre los gandianos.

EL UNIVERSO EN EXPANSIÓN DE *STAR WARS*

El presente capítulo cubre las bases generales de la galaxia en su conjunto, tal como era en la época del Imperio y desde el punto de vista de un fuera de la ley. Su propósito es introducir a los jugadores noveles el vasto y extenso universo de las películas y los relatos inspirados en ellas. También sirve para recordar a los fans dónde están ubicados en la galaxia los mundos y regiones más emblemáticos.

Habiendo pasado más de 30 años desde su primera aparición, las historias de *Star Wars* tanto viejas como nuevas han conservado su popularidad. Teniendo en cuenta que cada año se publican nuevos libros, novelas gráficas, manuales de referencia técnica y series de televisión, ninguna fuente sería capaz de mantener el ritmo. Evidentemente, los futuros productos de la línea de *Star Wars* seguirán proporcionando material sobre diversos temas. Con suerte, este capítulo servirá para animar tanto al DJ como a los jugadores para que busquen más información sobre los lugares que despierten su interés. Es un universo enorme.

Geonosis: El mundo natal de la insectil especie geonosiana es un planeta anillado situado extremadamente cerca del sistema Tatooine. Sirvió como una de las primeras bases de operaciones de los separatistas, y fue donde tuvo lugar la primera batalla de las Guerras Clon. Bajo su desolada superficie hay un número incontable de fábricas.

Kessel: La legendaria localización de la Carrera de Kessel, una traicionera ruta hiperespacial rodeada por un cúmulo de agujeros negros y utilizada por los contrabandistas para evitar las patrullas imperiales alrededor del propio planeta. Kessel es una roca de forma irregular cuyo único motivo de celebridad es la especia brillestim, producto investigado originalmente para usos médicos. Kessel está bajo control imperial, pero el comercio ilegal de brillestim perdura. Ver página 359.

Mon Calamari (Mon Cala, Dac): Este planeta cubierto por las aguas es el mundo natal tanto de la especie mon calamari como de la quarren. Actualmente ha sido esclavizado por el Imperio, pero le falta poco para liberarse. Los mon calamari viven en gigantescas ciudades flotantes encima o cerca de la superficie, mientras que los quarren residen en las profundidades oceánicas.

Mandalore: El mundo natal de los mandalorianos, una antigua cultura guerrera. Hubo un tiempo en que los mandalorianos gobernaron amplias franjas de la galaxia, pero en la actualidad sólo poseen un poder o influencia significativos dentro de su propio sistema y sector.

Mustafar: La Tecno Unión ha estado mucho tiempo excavando este oscuro mundo volcánico. El planeta se convirtió en el lugar de descanso final del Consejo Separatista cuando fueron asesinados por Darth Vader. También fue el escenario del duelo épico entre Vader y Obi-Wan Kenobi. Tras la guerra, la Tecno Unión fue nacionalizada y Mustafar quedó bajo control imperial.

Polis Massa: Este sistema alberga el campo de asteroides donde residen los polimassanos. El interior de los asteroides fue excavado desde hábitats instalados sobre su superficie o estaciones cercanas. Fue aquí donde la reina Amidala dio luz a Luke Skywalker y Leia Organa poco después de que Obi-Wan Kenobi la rescatara de Anakin Skywalker, quien se había convertido en Darth Vader.

Rodia: El planeta Rodia, situado en el sistema Tyrius, es el mundo natal de la especie rodiana. Está completamente cubierto por junglas, y las ciudades importantes tienen enormes escudos ambientales para protegerlas del entorno circundante. La vida rodiana está dominada por los politiqueos entre clanes, que se combinan de forma explosiva con su violenta cultura.

Ryloth: Éste es el mundo natal de la especie twi'lek. El planeta está sujeto a un clima y ciclos estacionales extraños que provocan tormentas de calor que abrasan la superficie. La mayoría de los twi'leks viven bajo tierra.

Socorro: Este planeta desértico fue colonizado originalmente por pioneros corellianos. Aunque tiene millones de habitantes, es un puerto clandestino sin ningún gobierno organizado. Los contrabandistas y todo tipo de forajidos medran en Socorro. Es célebre por sus amplios servicios de modificación de naves.

Sluis Van: El mundo natal de los sluissi, una especie famosa por sus habilidades técnicas y de construcción de astronaves. Sluis Van es un importante astillero imperial defendido por una serie de estaciones de combate.

Sullust: Éste es el inhóspito mundo natal de la especie sullustana. Las mortíferas humaredas generadas por los volcanes de Sullust obligan a los sullustanos a vivir en grandes y laberínticas ciudades subterráneas edificadas dentro de grutas y sistemas de cavernas. El planeta está dominado por la Corporación SoroSuub, la cual hace poco tomó el control del sistema y declaró fidelidad al Imperio. No todos los sullustanos están de acuerdo, y algunos se unen a la Alianza Rebelde o forman sus propios grupos de resistencia.

Taris: Un planeta-ciudad que tuvo cierta importancia durante las antiguas guerras jedi, sith y mandalorianas. Con el paso de los siglos el planeta ha ido perdiendo su antigua influencia y posición. Se encuentra actualmente bajo control imperial.

Tatooine: El mundo natal de no una sino dos especies, los jawas y los moradores de las arenas (los infames bandidos tusken). Tatooine es un mundo desierto que ha sido el hogar de muchos personajes influyentes de la galaxia. Permanece bajo control imperial tras haber sido arrebatado a los hutts durante las Guerras Clon. A pesar de esta situación, Jabba el Hutt y su emporio criminal siguen siendo una fuerza dominante en los asuntos planetarios.

Teth: Ubicado en la actual frontera exterior del Espacio Hutt, durante las Guerras Clon a los hutts les fue arrebatado su control directo sobre Teth. La República expulsó del sistema a organizaciones criminales que llevaban largo tiempo arraigadas, y el Emperador convirtió Teth en la capital del sector Baxel y, oficialmente, del Espacio Hutt. Los hutts acabaron recuperando su influencia valiéndose de otros medios, y el moff imperial tiene fama de corrupto.

Telos: Prácticamente destruido hace miles de años por una flota sith, Telos fue reconstruido gracias a unas vastas obras de restauración ambiental realizadas por la República. Durante las Guerras Clon el sistema formó parte del espacio separatista y se convirtió en una víctima más de las posteriores atrocidades imperiales contra la población civil.

LAS OPORTUNIDADES DE GRINNER EN EL BORDE EXTERIOR

El Borde Exterior es el paraíso de los contrabandistas. Con semejante cantidad y diversidad de mundos y especies, siempre hay alguien que necesita algo en algún sitio. No hay escasez de lugares en los que adquirir productos manufacturados o que los necesiten desesperadamente. Y como colofón, el gobierno y sus funcionarios suelen ser ineficaces, corruptos o simplemente perezosos. Hay una gran cantidad de lugares que apenas tienen un gobierno del que haya que preocuparse.

Evidentemente, esto significa que tendrás que depender mucho más de tus propios medios y de tus amigos. Deberás ser capaz de reparar tu nave, ahuyentar a los piratas y emplear la labia para salir airoso de posibles encontronazos con criminales, alguaciles, defensores paramilitares o cualquier tipo de agente de la ley que puedas encontrar. Tendrás que ser capaz de apañártelas con lo que tengas a mano y reunir los suficientes créditos para poder llegar hasta el siguiente astropuerto.

No te creerías la cantidad de especies que vas a ver en el Borde Exterior. Apuesto a que en cualquier astropuerto apenas serás capaz de poner nombre a una cuarta parte de los alienígenas que veas. Tendrás que pulir un poco tus dotes de diplomacia y regateo para tratar con la extraña clientela con la que te encontrarás. No podrás evitar cometer errores culturales durante el proceso. Insultarás accidentalmente a alguien, u ofenderás sin saberlo a algún otro. Simplemente ocurre. Tendrás que aprender cuándo solucionar los problemas hablando, y cuándo darte por vencido y salir corriendo.

Ahora bien, no te pienses que sólo porque estás en el Borde Exterior el Imperio ya no existe. Algunas veces lo parecerá, y en ciertos sistemas bien puede ser cierto. Sin embargo, en todo sistema importante hay algún tipo de presencia imperial y mundos más devotos del Nuevo Orden que los que podrías encontrarte más cerca de Coruscant. Perdona, quería decir Centro Imperial. Es la costumbre.

Aquí va otro consejo. Nunca sabrás cuándo puede aparecer una nave imperial y arruinarte el día. Ahí fuera tienes tantas probabilidades de toparte con un destructor estelar como con una nave aduanera. No seas estúpido. La mayoría de las veces no vas a superarlos en velocidad ni en armamento. Si tienes suerte, en algunas ocasiones podrás llegar a embaucarlos. Aun así, ten en cuenta que puedes salir bien parado una vez, pero si te fichan, en la próxima ocasión tus posibilidades serán nulas. Te abordarán en pleno vuelo o cuando hayas tocado tierra, así que será mejor que aprendas cómo actuar en esos casos. Es mejor interpretar el papel de un buen ciudadano que terminar en prisión con la nave embargada.

Recuerda también que los imperiales se toman muy en serio sus operaciones contra la piratería. De hecho, los piratas son lo único que atrae su atención más que los rebeldes. No les des ninguna razón para creer que puedas ser una de las dos cosas. Me gusta tenerte como cliente. Necesito hacer llegar todos estos trabajos a alguien. Vale, basta de consejos; veamos si te interesa alguno de estos.

¿Los hutts? Vas directo a lo más alto, ¿eh? Dentro de unos minutos hablaremos sobre el Espacio Hutt. Aparte de allí, siempre puedes intentar trabajar para el infame Jabba el Hutt en Tatooine. No tolera el fracaso, y tiende a enviar cazarrecompensas de gatillo fácil tras aquellos que le decepcionan. Eres libre de intentarlo, por supuesto, pero yo esperaría hasta tener un poco de experiencia y muchísima más reputación.

A pesar de todo, Tatooine no es una mala elección; allí siempre hay algún canalla planeando algo. A falta de otra cosa, es un buen punto de partida para ir progresando hacia trabajos más grandes y lugares mejores. Puede que no tenga los encargos mejor pagados ni los mejores clientes, pero está concurrido.

Por otra parte, Rodia es un buen lugar donde conseguir algo de experiencia. Los clanes rodianos siempre andan en busca de alguna ventaja sobre sus enemigos y vecinos. Los clanes menores entran productos de contrabando en sus tierras, normalmente para no alertar a los grandes clanes de lo que planean. Están acostumbrados a este tipo de operaciones, de forma que todo suele estar muy bien organizado. Buenas zonas de aterrizaje secretas, descarga rápida del cargamento y hasta una paga relativamente buena. Obviamente, una vez te has asociado con un clan concreto, resulta terriblemente difícil trabajar para cualquiera de sus enemigos sin que **un montón** de rodianos de todas partes se cabreen contigo de repente. Piensa en ello como una buena práctica para tratar con los hutts, excepto que es bastante probable que sean ellos mismos quienes se encarguen de darte caza si las cosas salen mal.

Utapau: Éste es el mundo natal de dos especies inteligentes, los pau'ans y los utai. Se trata de un mundo aislado repleto de profundos sumideros interconectados por grutas y cavernas que albergó durante un tiempo al Consejo Separatista, hasta que fueron expulsados por las fuerzas de la República y el general Grievous fue muerto por el maestro jedi Obi-Wan Kenobi. El mundo se encuentra bajo control imperial.

Yavin: La luna Yavin 4 recibe su nombre del gigante gaseoso que orbita. Yavin fue el emplazamiento de la principal base secreta rebelde hasta que fue descubierta por la Estrella de la Muerte.

Ziost: Mundo de gran importancia para los antiguos sith. Ziost fue el escenario de muchas batallas y luchas por el poder. Lo que se sabía sobre este planeta fue olvidándose con el paso de los siglos. Además, tras las Guerras Clon, todas las referencias al sistema fueron purgadas de las cartas de navegación imperiales.

EL ESPACIO SALVAJE Y LAS REGIONES DESCONOCIDAS

El Espacio Salvaje y las Regiones Desconocidas representan los vastos confines interestelares inexplorados del espacio galáctico. Son la verdadera frontera. Sin embargo, el que estén en su mayor parte inexplorados no significa que estén deshabitados. Teniendo en cuenta la gran cantidad de especies y otras civilizaciones que ya se conocen en la galaxia, es muy probable que todavía queden millones por conocer. Sólo en las Regiones Desconocidas podrían existir vastos imperios interestelares. El término Regiones Desconocidas se aplica la mayoría de las veces a la parte occidental inexplorada de la galaxia, excluida de forma natural de los viajes hiperespaciales normales. El Espacio Salvaje se refiere a zonas que han sido exploradas como mínimo una vez, aunque fuera hace siglos. Estas zonas suelen estar repartidas a lo largo de los límites del Borde Exterior, pero hay también algunas regiones aisladas dentro de lo que está considerado como espacio conocido.

Durante las Guerras Clon, el Espacio Salvaje fue considerado por los separatistas como un buen sitio donde establecer escondites y zonas de agrupamiento. Gracias a sus vínculos con las megacorporaciones y los distintos gremios industriales y de minería, los separatistas poseían una gran cantidad de información exclusiva sobre las actividades de exploración en esa zona y que la República desconocía. Tanto durante la guerra como en los oscuros tiempos que la siguieron, algunas veces había refugiados desesperados huyendo hacia el Espacio Salvaje.

Al principio, el Imperio persiguió a los refugiados separatistas y llevó a cabo operaciones militares de reconocimiento para eliminar algunos de los escondrijos y asentamientos de mayor tamaño. Ahora que se ha estabilizado el control militar y burocrático del Imperio sobre la galaxia, se dedica a organizar misiones oficiales de exploración del interior del Espacio Salvaje.

EL ESPACIO SALVAJE

El término Espacio Salvaje ha sido utilizado durante mucho tiempo para referirse a zonas mínimamente exploradas situadas en los márgenes del espacio conocido. Debido a los continuos esfuerzos por explorar y colonizar sistema tras sistema, el Espacio Salvaje es el borde siempre cambiante del mapa. Presenta grandes oportunidades para los exploradores gubernamentales, corporativos o independientes. Descubrir una nueva civilización con la que poder comerciar o un nuevo mundo rico en minerales y metales preciosos puede hacer famoso al descubridor. Aunque los exploradores cobren una cantidad sustanciosa por un buen hallazgo, quienes se hacen realmente ricos son los comerciantes y promotores que siguen sus pasos.

El Espacio Salvaje es peligroso. Tan sólo entrar en él puede ser arriesgado si se tienen datos de astronavegación anticuados o incompletos. El contacto inicial con una nueva especie raras veces sale bien a la primera, y la mayoría de exploradores carecen del suficiente respaldo diplomático o gubernamental para tratar con tales situaciones. Muchos de estos mundos pueden haber sido registrados como deshabitados o desconocidos, pero un explorador nunca sabe cuándo puede aparecer repentinamente una colonia perdida, un cubil de contrabandistas o una base criminal. Tales asentamientos raras veces se toman a bien ser descubiertos.

LAS REGIONES DESCONOCIDAS

Históricamente, Regiones Desconocidas es el término que se aplica al espacio inexplorado más allá de los mundos conocidos. Como tal, el tamaño de esta zona ha ido disminuyendo constantemente a medida que la civilización en general y la República en particular se extendían con el paso del tiempo.

Las Regiones Desconocidas siguen siendo una fuente de relatos atroces y amenazas siniestras. La civilización galáctica ve esa zona como una mezcla de frontera romántica y fuente de horrores inesperados. Es un lugar que durante milenios ha ido engendrando nuevas amenazas y revigorizando viejos enemigos. Antes de la fundación de la República, en los primeros días de Coruscant, el Imperio Infinito rakatano gobernó mundos importantes por toda la galaxia desde su planeta natal situado en lo más profundo de las actuales Regiones Desconocidas. Durante la época de la Antigua República, invasores sith y mandalorianos que se creían largo tiempo destruidos iban reemergiendo periódicamente para causar estragos en la galaxia.

Las fronteras modernas de las Regiones Desconocidas fueron delimitadas tras el descubrimiento de una gran maraña de anomalías hiperespaciales que forman una barrera



que divide la galaxia prácticamente en dos. La maraña hace el viaje hiperespacial extremadamente peligroso o directamente imposible. Aunque todavía se discute cuáles son sus orígenes, durante miles de años ha supuesto una barrera natural para la exploración y colonización galáctica. Las misiones de investigación y otros intentos por encontrar rutas fiables son, en el mejor de los casos, lentos y peligrosos.

A pesar de todo, traspasar la barrera no es completamente imposible. La República envió una expedición muy bien equipada y pertrechada para una misión prolongada conocida como proyecto Vuelo de Expansión. Como la mayoría de tales intentos, terminó de forma desastrosa con la desaparición de sus miembros. En algunas ocasiones también llegan viajeros del otro lado de la barrera, aunque su forma de aparecer suele ser violenta y agresiva.

Durante las Guerras Clon, las misiones de exploración oficiales cesaron casi por completo, ya que la guerra acaparaba toda la atención de los exploradores de la República. La exploración patrocinada gubernamentalmente volvió a empezar con la llegada del Imperio, en un esfuerzo por ampliar el espacio imperial, explotar nuevos mundos o recursos, y buscar cualquier indicio de actividad rebelde. Los intentos de los rebeldes por aprovechar como base de operaciones las Regiones Desconocidas son mínimos debido a los recursos y el tiempo necesarios para encontrar localizaciones adecuadas.

LUGARES DESTACADOS

A continuación se mencionan varios sitios de interés dentro de las Regiones Desconocidas y el Espacio Salvaje, durante o antes del auge del Imperio.

Ilum: Situado en las Regiones Desconocidas del cuadrante noroeste de la galaxia, Ilum es un mundo que los jedi mantuvieron originalmente en secreto. Bajo las montañas de este planeta existen cavernas que contienen cristales ilum. Los jedi usaban estos cristales para sus sables de luz, a cuyos filos solían dar un color azul o verde. El planeta está ahora vigilado por droides imperiales por si aparece algún jedi superviviente u otros usuarios de la Fuerza en busca de estos cristales.

Kamino: El mundo natal de los kaminoanos, que durante las Guerras Clon fue el origen de los ejércitos clónicos de la República. Este planeta cubierto por las aguas sigue sometido a un estricto control imperial. Kamino es un sistema extragaláctico. Está situado en una parte del Espacio Salvaje más allá del Borde Exterior, en una diminuta galaxia satélite cerca del Laberinto Rishi.

Mundo Desconocido (Rakata Prima, Lehon): El mundo natal de la especie rakatana fue también la capital del antiguo Imperio Infinito que en tiempos remotos abarcó toda la galaxia. Ahora, sin embargo, el planeta está completamente abandonado, a excepción de las reliquias y ruinas que salpican las playas y océanos de su superficie.

EL ESPACIO HUTT

Los hutts son una de las civilizaciones más antiguas de la galaxia. Propietarios de una extensa región espacial a lo largo de la frontera de los Bordes Intermedio y Exterior en la Cuña, los hutts llevan miles de años siendo un referente en la política, el crimen y las intrigas galácticas. Las fronteras del Espacio Hutt han ido fluctuando enormemente a lo largo de los siglos, expandiéndose y contrayéndose según el equilibrio de poder entre los hutts y los gobiernos vecinos. Tras disfrutar de un breve periodo de expansión de territorio antes y durante las Guerras Clon, los hutts perdieron el control de muchos sectores y sistemas del Borde Intermedio próximos al centro galáctico, así como de algunos sectores del Borde Exterior situados a contragiro. La mayor parte del Espacio Hutt oficial se encuentra actualmente en la sección del Borde Exterior situada dentro de la Cuña, aunque su influencia llega hasta sectores, sistemas y gobiernos muy alejados.

Los hutts fueron de los primeros exploradores y colonizadores interestelares de la galaxia. Expandiéndose territorialmente desde su mundo natal Varl, sus colonias prosperaron gracias a su gran astucia, su determinación y la esclavización de las especies que iban descubriendo en su avance. Sus primeros encuentros con los humanos sucedieron en el antiguo Cúmulo de Tion, y su primer rival digno fue Xim el Déspota.

Los hutts pronto tuvieron problemas propios en forma de una guerra civil. Su mundo natal y muchas de sus colonias quedaron completamente destruidos. Los supervivientes se trasladaron a Evocar, cambiaron su nombre a Nal Hutta e instauraron el Consejo de Ancianos para que se encargara de acotar futuros conflictos. Más tarde, los hutts empezaron a extender su poder e influencia por otros medios que no fueran estrictamente militares. Con el paso de los siglos, los hutts influirían en corporaciones, gobiernos e imperios criminales de toda la República.

MANIPULACIÓN HUTT

Los hutts acordaron con la República dónde situar fronteras en las partes de su territorio más cercanas al centro de la galaxia. Como por el Espacio Hutt no pasa ninguna de las grandes rutas hiperespaciales, se dedicaron a trazar muchas otras dentro de su propia región. Los hutts crearon también rutas secretas que llevaban hacia los territorios de la República. Nunca han llegado a recuperarse por completo de la pérdida de la antigua ruta comercial con la República que comunicaba con Nal Hutta y su luna Nar Shaddaa. Esa ruta quedó intransitable por culpa del estallido de una supernova y sus posteriores efectos.

LAS IDEAS SALVAJES DE GRINNER

Bueno, debes haberte vuelto loco si me estás preguntando por el Espacio Salvaje y las Regiones Desconocidas. Sabes cuál es la diferencia, ¿verdad? Como Espacio Salvaje nos referimos a regiones conocidas pero poco exploradas situadas dentro de la galaxia, sobre todo en los bordes de los brazos espirales. Las Regiones Desconocidas no son más que un espacio en blanco en los mapas. La gente confunde estos términos continuamente, pero no significan lo mismo.

En prácticamente cualquier sitio de la galaxia pueden encontrarse secciones de Espacio Salvaje, pero la mayoría de las veces la gente se refiere a las zonas de la periferia del Borde Exterior y más allá. De vez en cuando hay alguien, quizás un gobierno o una corporación importante, que pretende enviar una expedición a uno de esos sitios. Muy de vez en cuando se trata de un grupo de colonos decididos.

Las Regiones Desconocidas son un asunto completamente diferente. Hay una razón por la que la civilización galáctica se ha desarrollado durante milenios en un único lado de la galaxia: la maraña hiperespacial. Verás, aunque todo el mundo lleva siglos buscando una ruta hiperespacial tan conveniente como la Vía Hydiana, el caso es no parecen existir en la parte occidental del disco galáctico. La razón principal consiste en que el hiperespacio parece estar atado en nudos, formando una barrera casi impenetrable entre el espacio conocido y las Regiones Desconocidas. Incluso cuando alguien logra encontrar una ruta que atraviesa la maraña, no suele permanecer estable por mucho tiempo.

Si piensas ir a las Regiones Desconocidas, vas a necesitar al mejor astronavegante y el mejor equipo de astronavegación que puedas comprar. ¿Has recibido entrenamiento como explorador? Si no es el caso, será mejor que contrates a uno. Todo lo que he dicho antes acerca de tener que arreglártelas por tu cuenta en el Borde Exterior se triplica en las Regiones Desconocidas. Si logras abrirte paso hasta allí, es difícil predecir qué es lo que te vas a encontrar.

En cuanto a lo que pueda haber más allá de la barrera, eso es toda una incógnita. Has oído tantas historias y leyendas como yo. ¿Antiguas fortalezas de los sith? Tal vez. ¿Piratas capaces de usar la Fuerza? Claro, por qué no. ¿Fábricas del tamaño de planetas escupiendo cazas estelares y cruceros de batalla a pleno funcionamiento? Bueno, si encuentras una de ésas, te ayudaré a empezar una guerra de pujas entre los rebeldes, el Imperio y los hutts. Hay quienes dicen que incluso podrías llegar a encontrar el legendario mundo natal del antiguo Imperio Infinito.

Ahora bien, he conocido a unas cuantas almas temerarias que quisieron probar suerte en las Regiones Desconocidas. ¿Sabes cuántas volvieron? Dos, y eso fue porque tuvieron la suerte de sufrir un accidente hiperespacial mientras trataban de penetrar la barrera. No sé qué es lo que le pasó al resto. Quizás murieron en el intento, se toparon con algo carnívoro al otro lado o encontraron algo que les gustó más que el espacio civilizado. Por lo que sé, en los próximos cinco minutos podrían entrar caminando por esa puerta, pero yo no apostaría por ello.

LOS CONTACTOS HUTTS DE GRINNER

Los hutts y los contrabandistas son la pareja ideal, ¿verdad? Trabajar para los hutts es lucrativo, pero también peligroso. Cuanto más trabajas para un hutt, más afianzado quedas en su negocio. Eso puede significar más créditos y quizás hasta ir ascendiendo por algún tipo de estructura de poder, pero un hutt siempre esperará lealtad a cambio. Trabajar por libre para otros hutts, sobre todo si son odiados rivales, es pedir a gritos que le pongan precio a tu cabeza. Si esa idea te incomoda, entonces no trabajes para ellos.

En caso contrario, sólo te hará falta ir a ver al hutt adecuado para tener acceso a prácticamente cualquier tipo de operación de contrabando. Tráfico de especia, armas, sustancias prohibidas, astronaves robadas... todo lo que se te ocurra. Si eres bueno en tu campo, cumples los trabajos realmente bien y no se te ocurre cambiar de bando, descubrirás que tu reputación y tu paga van subiendo rápidamente.

No hay duda alguna de que el Espacio Hutt es su centro de poder. Encontrarás el rastro de los hutts en operaciones por todo el Borde Exterior. Sin embargo, su influencia llega mucho más lejos que su sector natal. Con los contactos adecuados, los hutts son capaces de influir en prácticamente cualquier corporación o gobierno de la galaxia. Evidentemente, la cantidad de presión que pueden ejercer varía mucho según el caso, pero incluso si el hutt interesado carece de un contacto directo, estoy seguro de que no tardará en encontrar alguno.

En el Espacio Hutt es bastante fácil conseguir trabajo. Lo difícil es no dejarse enmarañar en sus intrigas y politiqueos. Te puedo dar unos cuantos consejos.

Primero, mantente bien lejos de trabajos relacionados con la zona de Boonta. A menos que tú mismo seas un hutt, es muy improbable que los hutts lleguen a ofrecerte alguno, así que ése no es el problema. Pero a veces otras facciones contratan contrabandistas para que entren en la zona. Si te atrapan ahí, lo más probable es que termines en los pozos de esclavos, eso si te dejan con vida. Si tienes éxito y se corre la voz, ni siquiera huir a las Regiones Desconocidas bastará para detener a sus cazarrecompensas.

Si tu intención es no trabajar directamente para los hutts, prosigue tu camino y haz un viajecito a Nar Shaddaa. Allí hay un montón de intereses galácticos en juego. Otros buenos puntos de encuentro son la estación espacial de Kwenn y Sriluur. Donde hay mucho tráfico interestelar también hay un montón de intereses contrapuestos.

En los años anteriores a las Guerras Clon, la influencia de los hutts llegaba bien adentro de territorios considerados tradicionalmente neutrales o pertenecientes a la República. Los hutts se aprovecharon al máximo de la corrupción en la República y de los conflictos entre los sistemas separatistas con el fin de ganar terreno económico y territorial, sobre todo en la Región de Expansión y los Bordes Intermedio y Exterior. Su expansión por el Borde Exterior llegó hasta los sistemas que pasaban por la Carrera Corelliana, entre ellos Tatooine y Ryloth.

El tamaño del Espacio Hutt se redujo considerablemente cuando el Imperio ejerció su nuevo poder político y militar por los sectores tradicionalmente republicanos. Oficialmente, los hutts son ciudadanos imperiales; el Espacio Hutt está bajo control imperial y se gobierna desde el sistema Teth, situado cerca del borde galáctico. Pero la realidad es que los hutts se encargan de administrar ellos mismos la mayoría de sus mundos y asuntos propios, y el Imperio les permite hacerlo. Aunque hay ocasionales demostraciones de fuerza o tediosas batallas políticas, en la mayoría de los casos es simple pantomima. Mientras los hutts sigan siendo una lucrativa fuente de ingresos fiscales y no presten ningún apoyo dentro de sus fronteras a la Alianza Rebelde, el Imperio continuará tolerando su estatus semiautónomo.

LUGARES DESTACADOS

A continuación se mencionan varios sitios de interés dentro del Espacio Hutt, durante o antes del auge del Imperio.

Boonta: Una región de sistemas habitados muy cercanos entre sí, ubicados en el centro del Espacio Hutt y protegidos por las inusuales naves de guerra hutt. El acceso está prohibido a la mayoría de forasteros.

Cyax: Este sistema estelar es considerado por los hutts como algo sagrado y tabú. Se niegan a hablar de él y mantienen su localización fuera de sus cartas estelares oficiales.

Klatooine: El mundo natal de la especie klatooniana. Fue conquistado por los hutts antes de la fundación de la República.

Kleeva (luna de Boonda): La luna de Boonda orbita el gigante gaseoso Kleeva, y alberga en ella una fábrica de droides que es una de las empresas legales más conocidas de los hutts.

Estación espacial de Kwenn: Conocida también como el Casino Real K, Kweenn es una estación espacial de gran tamaño situada en la actual frontera en dirección al centro galáctico que el Espacio Hutt tiene dentro de la Cuña. Recibe la visita tanto de viajeros como de naves militares imperiales, y es el sistema de entrada a la ruta hiperespacial de Ootmian Pabol.

Nal Hutta: Antiguamente llamada Evocar, Nal Nutta se convirtió en el mundo natal adoptivo de los hutts a expensas de la nativa especie evocii. Aquí es donde se reúne el Gran Consejo Hutt. Ver página 360 para más información.

Nar Shaddaa: Conocida como la Luna del Contrabandista, la ciudad-luna de Nal Hutta es infame por sus laxas leyes y sus impresionantes vínculos criminales. Ver página 360 para más información.

Ootmian Pabol: Una importante ruta hiperespacial del Espacio Hutt que comunica Nal Hutta con Kwenn y con el Borde Interior a través de Ubrikkia.



Pabol Hutta: Otra importante ruta hiperespacial del Espacio Hutt que comunica Nal Hutta, Varl y Sleheyron con la región periférica situada en el punto más septentrional del Espacio Hutt.

Shag Pabol: Ésta es otra de las rutas hiperespaciales importantes del Espacio Hutt, que en este caso comunica Nal Hutta e Ylesia con el planeta Teth en el Borde Exterior, situado en el extremo del Espacio Hutt más cercano al borde galáctico.

Sleheyron: Este planeta es uno de los mundos comerciales más poderosos del Espacio Hutt. Las intrigas y politiqueos de los hutts están profundamente afianzadas en él, y es capaz de ejercer un extenso poder económico.

Sriluur: El mundo natal de los weequay. Aunque está actualmente bajo control imperial, el planeta continúa siendo un lugar de reunión muy apreciado por contrabandistas y otros individuos con intereses comerciales en esta región.

Toydaria: Éste es el mundo natal de los toydarianos, que durante mucho tiempo han estado al servicio de los hutts. Toydaria exporta alimentos y ofrece instalaciones y actividades de ocio para los hutts.

Ylesia: Este mundo alberga operaciones de minería y procesado de la especia brillestim, para las cuales se emplea mano de obra esclava.

Varl: El mundo natal original de los hutts. Para ellos sigue siendo sagrado, aunque su superficie quedó prácticamente destruida durante una antigua guerra civil. Está bien defendido contra los forasteros.

EL SECTOR CORPORATIVO

El Sector Corporativo se encuentra en el límite más externo de los territorios del Borde Exterior. El extremo nordeste de la Vía Hydiana termina en el gran mundo puerto industrial de Bonadan tras pasar por el corazón del Sector Corporativo. El borde occidental del sector linda con el Espacio Salvaje. En términos políticos, es el resultado de experimentos de cesión total a corporaciones del control de una región espacial de gran tamaño. El sector está administrado por la Autoridad del Sector Corporativo, la cual está controlada a su vez por compañías participantes en el conglomerado empresarial. Aunque el área administrada ha ido cambiando a lo largo de su historia, la ASC supervisa actualmente unos treinta mil mundos repartidos por veintinueve territorios. La ASC controla prácticamente todo lo que hay en el sector, actuando como gobierno, fuerza de seguridad y única empresa que ofrece empleo.

El Sector Corporativo ya era hogar de colonias humanas y de otras especies desde antes de la formación de la República. Aunque ya era accesible durante las primeras etapas de exploración, su lejana ubicación supuso una traba para su desarrollo. La ampliación de la Vía Hydiana hasta esta zona mejoró el comercio y las comunicaciones con el núcleo de la galaxia, pero no atrajo la atención como sí había sucedido en las regiones del interior. La mayor parte de las guerras, invasiones y eventos galácticos nunca llegaron a alcanzar más que la periferia de lo que actualmente son las fronteras del Sector Corporativo.

Los experimentos originales sobre espacios controlados por corporaciones resultaron un fracaso en los territorios que más tarde se convertirían en la Región de Expansión (ver página 339). Cuando las corporaciones volvieron a intentarlo años después, acordaron esta vez un trato por el



que se hacían cargo de varios centenares de sistemas situados bien lejos en el Borde Exterior. Aunque la República se encargó inicialmente de proporcionar protección y garantías a los trabajadores, no pasó mucho tiempo antes de que las corporaciones se hicieran con lo que a efectos prácticos es el control absoluto del sector.

CONTROL CORPORATIVO

Con el paso de los años, el Sector Corporativo fue desarrollándose a un ritmo moderado, pero nunca llegó a cumplir las expectativas de las corporaciones. Las compañías afiliadas presentaron al Senado varias soluciones a este problema, las cuales solían incluir promesas de expansión. A medida que las condiciones económicas y políticas dentro de la República iban empeorando, la mayoría de las compañías afiliadas acabaron uniéndose a los separatistas cuando estallaron las Guerras Clon. Las que se mantuvieron leales fueron expulsadas.

Después de la guerra, no obstante, las compañías leales se aprovecharon de la oportunidad que les brindaba el haber apoyado a los vencedores. Con la llegada del Imperio, el barón Orman Taggee, un joven magnate industrial, se puso en contacto con el emperador Palpatine para hacerle una propuesta. Si el Imperio disolvía las megacorporaciones traidoras y entregaba sus activos a entidades corporativas leales, además de expandir drásticamente el tamaño del Sector Corporativo y concederle autonomía dentro de sus propias fronteras, la nueva ASC pagaría al imperio un tributo anual gigantesco en forma de beneficios y materiales.

El nuevo Sector Corporativo fue un éxito instantáneo (por lo menos para las megacorporaciones que eran dueñas de una participación en él). La ASC podía ahora utilizar y explotar los recursos de decenas de miles de sistemas estelares, y pronto amasó vastas fortunas. Bajo la guía de la ASC, las oportunidades dentro del sector aumentaron de forma desmesurada y a la región acudió un gran número de trabajadores que deseaban obtener una parte de los beneficios.

Por desgracia, no tardaron en descubrir cómo era realmente vivir sirviendo a un amo corporativo. La ASC lo controla prácticamente todo, lo que incluye nóminas de sueldos, el coste de bienes y servicios, y el acceso a cualquier cosa que sus trabajadores puedan querer o precisar. Hasta las compañías pequeñas y comerciantes independientes a los que se les permite actuar aquí sienten también en sus negocios la mano implacable de la ASC. El ansia de beneficios de los patrocinadores corporativos controla todo lo demás. Aunque son menos acusados que en épocas anteriores, los abusos de poder vuelven a estar a la orden del día. Las condiciones de vida son malas y a menudo peligrosas, puesto que las corporaciones sólo se preocupan de proporcionar lo mínimo estrictamente necesario para mantener sus operaciones funcionando a un coste mínimo. Uno de los peores crímenes en el Sector Corporativo es conspirar para formar un sindicato.

LUGARES DESTACADOS

Las siguientes son áreas de interés dentro del Sector Corporativo, durante o antes del auge del Imperio.

Bonadan: Un mundo industrial densamente poblado fundamental para los servicios de viaje y distribución de mercancías en el Sector Corporativo. Sus condiciones ambientales son espantosas, con una polución abrumadora. La seguridad es muy estricta. Las armas están prohibidas y hay escáneres automatizados encargados de aplicar continuamente esta norma.

Craci: El mundo de origen del popular tronador cracio tan apreciado como montura por exploradores y otros individuos. La agricultura y la industria extendidas por los cinco planetas del sistema alimentan con sus productos a sus enormemente activos astropuertos.

Davirien: Un mundo selvático dedicado a la investigación y propiedad de una sola corporación, Productos Farmacéuticos Chiewab. Al Imperio le está permitido llevar a cabo ejercicios de maniobras en Davirien, algo insólito dentro de las fronteras del Sector Corporativo.

Etti: Los hoteles, fincas y complejos recreativos del planeta Etti IV son muy apreciados por los ejecutivos más ricos de la ASC. Los etti, la especie inteligente nativa, fueron reubicados a Etti V, cuyo acceso está prohibido a los forasteros.

Farana: El mundo natal de los ocsinos, una especie casi humana de comerciantes y exploradores. Farana es también el nombre de una región del Espacio Salvaje situada al oeste del Sector Corporativo. Debido a la anexión de la colonia ocsina (ver más adelante), parte del espacio original de Farana se encuentra ahora dentro del Sector Corporativo. Farana y la mayoría de sus colonias en sistemas vecinos nunca han formado parte de la República ni del Imperio.

Kalla: Aquí es donde se encuentra la Universidad de Kalla, la mejor institución educativa del Sector Corporativo. El Imperio mantiene una base y un puesto de observación en este sistema.

Lythos: Un sistema fuertemente explotado compuesto por catorce mundos. Es un centro agrícola y minero.

Maryo: Un mundo oceánico muy conocido en el Sector Corporativo por sus exóticos y variados mercados. Es un destino muy apreciado por quienes son extremadamente ricos.

Mytus: El sistema Mytus alberga el Confín Estelar, un complejo penitenciario de alta seguridad controlado por la ASC con fines de lucro. Mytus está de hecho situado en el Espacio Salvaje y el Sector Corporativo lo mantiene aparte por razones políticas, así como para poder negar sin faltar a la verdad su existencia dentro de espacio imperial o de la ASC.

Ocsin: Este sistema es en realidad una colonia de la especie ocsina. La ASC lo anexionó recientemente al territorio del Sector Corporativo, ofreciendo ayuda tecnológica a cambio de los valiosos datos de navegación del Espacio Salvaje que los exploradores ocsinos han acumulado.

Reltooine: Éste es el primer sistema del Sector Corporativo que cruza la Vía Hydiana. Debido a los espectaculares anillos y satélites de sus gigantes gaseosos, el sistema es principalmente una atracción turística.

Saclas: Una colonia ocsina bastante anárquica. Es un punto de encuentro muy apreciado por comerciantes y contrabandistas que quieran evitar tener demasiados contactos con la ASC.

Tiran: El mundo capital del Espacio Tirani, una pequeña zona de espacio colindante con el Sector Corporativo. Los tirani han rechazado recientes ofertas de anexión por parte de la ASC, lo que ha llevado a conflictos armados y la invasión directa y toma de posesión de algunos de sus mundos por parte de la ASC.

OTROS LUGARES DE INTERÉS

No todas las áreas geográficas de la galaxia se clasifican como planeta, sistema, sector o región. Algunos nombres derivan de la jerga informal de los viajeros espaciales para una ruta hiperespacial o un grupo de estrellas. Otros son vestigios de imperios estelares desaparecidos o tradiciones culturales que se han conservado durante largo tiempo. A medida que la República iba expandiéndose y se encontraba en el proceso con otras entidades políticas interestelares ya existentes, solía reaccionar concediéndoles estatus de región aliada. La mayoría de estas entidades acabaron uniéndose o incorporándose a la República como sectores. A pesar de todo, todavía quedan unas cuantas regiones aliadas, aunque la mayoría de los viajeros las consideraría todavía como parte del espacio republicano o imperial. Algunas de estas regiones aliadas y otras entidades conservan todavía un importante poder político. Un reducido número de ellas son completamente autónomas, incluso tras la llegada del Imperio.

ESPACIO BOTHAN

El Espacio Bothan es una región aliada situada en el Borde Intermedio, compuesta por más de 150 sistemas habitados por colonias mayoritariamente bothan. Está gobernado por los clanes y el Consejo Bothan. Aunque la instauración del Imperio no ha afectado su estatus de región aliada, se le aplica una estrecha vigilancia y sigue estando sujeto a los decretos imperiales.

EL CONFÍN ESTELAR

Anteriormente un centro penitenciario de alto secreto situado en el sistema Mytus del Sector Corporativo, el Confín Estelar sirve como destino final para criminales reincidentes, prisioneros políticos y quienquiera que enoje lo suficiente a la Autoridad del Sector Corporativo. La prisión consiste en una torre gigantesca en cuyo interior hay miles de cámaras de estasis (las celdas de los prisioneros) donde se mantiene a sus ocupantes en silencio y congelados en el tiempo; una forma práctica de impedir disturbios e intentos de fuga. Por si no fuera suficiente, el Confín Estelar posee formidables defensas que incluyen desde baterías de turboláseres a una corbeta clase Merodeador siempre alerta.

Dos años antes de la Batalla de Yavin se produjo una fuga con éxito del Confín Estelar cuando el contrabandista Han Solo organizó el rescate de su compañero, el wookiee Chewbacca, así como de varios ciudadanos más que habían sido encarcelados injustamente. La fuga estuvo a punto de destruir el complejo entero, y desde entonces el Confín Estelar ha sido reparado y reconstruido, aunque ahora carece de la que había sido una de sus mejores defensas: el secretismo.

LOS CONTACTOS CORPORATIVOS DE GRINNER

¿El Sector Corporativo? Lo primero que tienes que entender del Sector Corporativo es que, a pesar de las historias que te hayan contado, su Autoridad no posee realmente el control y dirección de todos y cada uno de los negocios y operaciones. Sólo de **casi** todos. Ahí hay un montón de empresarios independientes de poca monta y corporaciones pequeñas que hacen negocios a diario, sólo que a ellos les resulta mucho más difícil. Suelen estar sujetos a impuestos y tasas aparentemente aleatorios y cualquier otra cosa que a la ASC se le pueda ocurrir para exprimirles unos cuantos créditos más.

Lo curioso del Sector Corporativo es lo extraordinariamente aislado que está del resto de la galaxia. Claro que les llegan las noticias galácticas y están supeditados a los decretos imperiales, pero las regulaciones de la ASC y los problemas locales hacen que parezca una entidad completamente distinta. Aparte de cualquier producto que puedan vender al resto de la galaxia, están tan preoocupados con sus propios problemas que no se interesan demasiado por lo que sucede en el resto de la galaxia.

Las oportunidades que hay aquí para el contrabando son parecidas a las que hay en otras partes de la galaxia con productos restringidos. Teniendo esto en cuenta, lo mejor que puedes hacer es procurar conseguir información fiable sobre qué aparato, alimento, bebida, diversión o artículo no está disponible a un precio decente. A pesar de los mejores esfuerzos de los espos, sigue habiendo un floreciente mercado negro para la gente que busca evitar los altos precios que las compañías ponen a todo.

También hay oportunidades ocasionales para trabajar directamente para la ASC. Yo procuraría evitarlas. No te ofrecerán un trato justo, y pronto te encontrarás huyendo de algún tipo de deuda o multa inesperada difícil de pagar o evitar. En ese sentido, se parece un poco a trabajar para el mundo del crimen.

LA CENTRALIDAD

La Centralidad es una región semiautónoma pequeña y alejada que se encuentra oficialmente bajo control imperial. Tiene poco que ofrecer al resto de la galaxia, y el Imperio ha establecido recientemente en ella un gobierno títere que se encarga de supervisarla. Los hutts tampoco tienen ningún interés en gobernar la Centralidad de forma directa, pero llevan miles de años influenciando en ella y continúan haciéndolo incluso tras la llegada del Imperio.

La Centralidad está situada en los confines lejanos del Borde Exterior, más allá del Espacio Hutt y el Espacio Salvaje adyacente al límite de la galaxia. El mundo natal gandiano está también cerca. La ruta hiperespacial del Conducto de Cadma comunica los sistemas principales de la Centralidad con las rutas más importantes que acaban enlazando con la Ruta Comercial Perlemiana y el Espacio Hutt.

Los comerciantes y los viajeros suelen interesarse en Oseon por sus casinos construidos en asteroides, y en un pequeño anillo de sistemas estelares vecinos. Entre ellos está Rafa, el mundo natal de los antiguos sharu. Hacia el extremo más alejado de la Centralidad se encuentra el mundo oculto de Tund, hogar de los misteriosos hechiceros de Tund.

EL CÚMULO DE HAPES

El Cúmulo de Hapes es el hogar del aislacionista Consorcio Hapes, una región aliada tanto de la República como el Imperio. La separación de Hapes del resto de la galaxia es en parte física. El cúmulo está rodeado por un fenómeno natural que recibe el nombre de Nieblas Transitorias, las cuales interfieren con el viaje hiperespacial. Sólo hay un puñado de rutas estables que comuniquen el cúmulo con el resto de la galaxia, y todas ellas están muy bien protegidas.

El Consorcio Hapes es una sociedad matriarcal dominada por la realeza, la etiqueta, las intrigas políticas constantes y los asesinatos. Sus continuos juegos de poder y tejemanejes internos hacen que su atención esté ocupada por entero en sus propios asuntos. La República estuvo encantada de dejar en paz al Consorcio, y el Imperio parece seguir su ejemplo.

ESPACIO HERGLIC

Los herglics fundaron su propio imperio mucho antes de la aparición de la Antigua República. La hegemonía herglic cayó mucho antes de que se aliaran con la República. El Imperio ha tomado el control de la industria herglic y los gobierna de forma tiránica. El Espacio Herglic sigue estando considerado como una región aliada que contiene unos cuarenta sistemas situados principalmente en la vecindad de la Ruta Comercial de Rimma.

ESPACIO MANDALORIANO

Como región de origen de los temibles guerreros mandalorianos procedentes del planeta Mandalore, el territorio abarcado por el Espacio Mandaloriano ha ido creciendo y disminuyendo según su suerte. En el punto álgido de las antiguas Guerras Mandalorianas, esta región se extendía desde el límite del Borde Interior hasta el extremo nordeste del Borde Exterior. Aunque había otros sistemas y zonas en dirección al centro galáctico que también habían sido conquistadas, se trataban de mundos ocupados por la República.

Incluso en la época actual, esta vasta área sigue siendo una de las menos pobladas de la galaxia. En tiempos de las Guerras Clon y la fundación del Imperio, por Espacio Mandaloriano se entendía básicamente el Sector Mandaloriano. Aunque oficialmente leales a la República, dentro de las filas mandalorianas había varias facciones que competían por la dominación cultural y política. En tiempos del Imperio, pocos ciudadanos siguen practicando de forma pública las antiguas costumbres. Boba Fett es el representante más famoso de esta ancestral cultura guerrera.

PUERTOS CLANDESTINOS

Los puertos clandestinos suelen funcionar sin preocuparse de ningún tipo de regulación gubernamental. Muchos de ellos operan con impunidad estableciéndose en lugares ocultos, lejanos o móviles, mientras que otros sobornan a las fuerzas de la ley. Algunos de estos puertos son sencillamente demasiado grandes y concurridos como para que las autoridades puedan vigilarlos adecuadamente, lo que promueve una mezcla constante de actividades tanto legales como ilegales, incluso dentro de espacio imperial o administrado por alguna otra autoridad. Se pueden hallar puertos clandestinos en cualquier región de la galaxia, aunque muchos de ellos se encuentran en los territorios del Borde Exterior.

Los mastodónticos puertos clandestinos de Nar Shaddaa y la estación espacial de Kwenn son destinos favoritos en el Espacio Hutt. Tatooine, Términus, Bespin y Socorro son varios de los puertos mejor conocidos del Borde Exterior. Ni siquiera los mundos del Núcleo se libran de ellos, con el una vez fiable Abregado-rae deslizándose hacia el reino de los negocios turbios. A decir verdad, nadie sabe cuántos puertos clandestinos existen, puesto que el funcionamiento continuado de la mayoría depende de algún tipo de anonimato. Aunque los megapuertos clandestinos se benefician de su notoriedad, hay muchísimos más puertos de menor tamaño que sólo son conocidos por sus clientes, contrabandistas y criminales habituales.

Aunque los grandes puertos clandestinos albergan una amplia gama de actividades y operaciones ilícitas de contrabando, los más pequeños tienden a especializarse en la demanda local. Son, como mínimo, excelentes puntos de encuentro para quienes desean evitar complicaciones legales. La gran mayoría están dedicados a la compraventa de algún tipo de contrabando. Hay algunos puertos clandestinos que poseen servicios de reparación y mejora de astronaves, algo muy útil para quienes necesitan llevar a cabo reparaciones clandestinas en sus naves o instalarles mejoras ilegales. Aunque están relativamente a salvo de los agentes gubernamentales, los puertos clandestinos son lugares muy peligrosos. Tanto sus habitantes como quienes están ahí por negocios deben estar siempre en guardia, atentos a posibles espías y rivales. Muchos puertos clandestinos están administrados por grandes grupos criminales que suponen un peligro para cualquiera que ose desafiar su control, y que a veces se limitan a ordenar la eliminación de cualquiera al que consideren una amenaza.

EL CÚMULO DE TION

El Cúmulo de Tion está situado en la Ruta Comercial Perlemiana, dentro del Borde Exterior. Estableció una antigua vía de comunicación con la República que espoleó el avance de la Perlemiana por la galaxia hasta llegar mucho más lejos que cualquiera de las rutas hiperespaciales originales. Hogar de una de las sociedades humanas más antiguas, este cúmulo fue colonizado en un principio por naves durmientes procedentes de Coruscant. Dadas las dificultades que entrañaba el viaje hiperespacial en esos tiempos, la región quedó aislada y sus orígenes fueron olvidados. Desarrollaron su propio sistema hiperimpulsor que se basaba en una "red de faros" compuesta por balizas. Esta sociedad engendró al legendario Xim el Déspota, quien acabaría cayendo en batalla contra los hutts. Los tioneses combatieron también contra Coruscant, librando batallas y escaramuzas a lo largo de la Ruta Comercial Perlemiana. Los hutts acabarían interviniendo, atacando a los tioneses con tal ferocidad que estos buscaron la protección de los mundos del Núcleo.

Dentro de este cúmulo se halla la Hegemonía Tion, un grupo de veintisiete sistemas estelares lo suficientemente remotos y faltos de interés como para no padecer el control directo del Imperio. Gracias a esta situación, apoyan toda una variedad de operaciones parcial o completamente ilegales. Es un lugar de residencia muy apreciado, aunque distante, por contrabandistas y criminales.

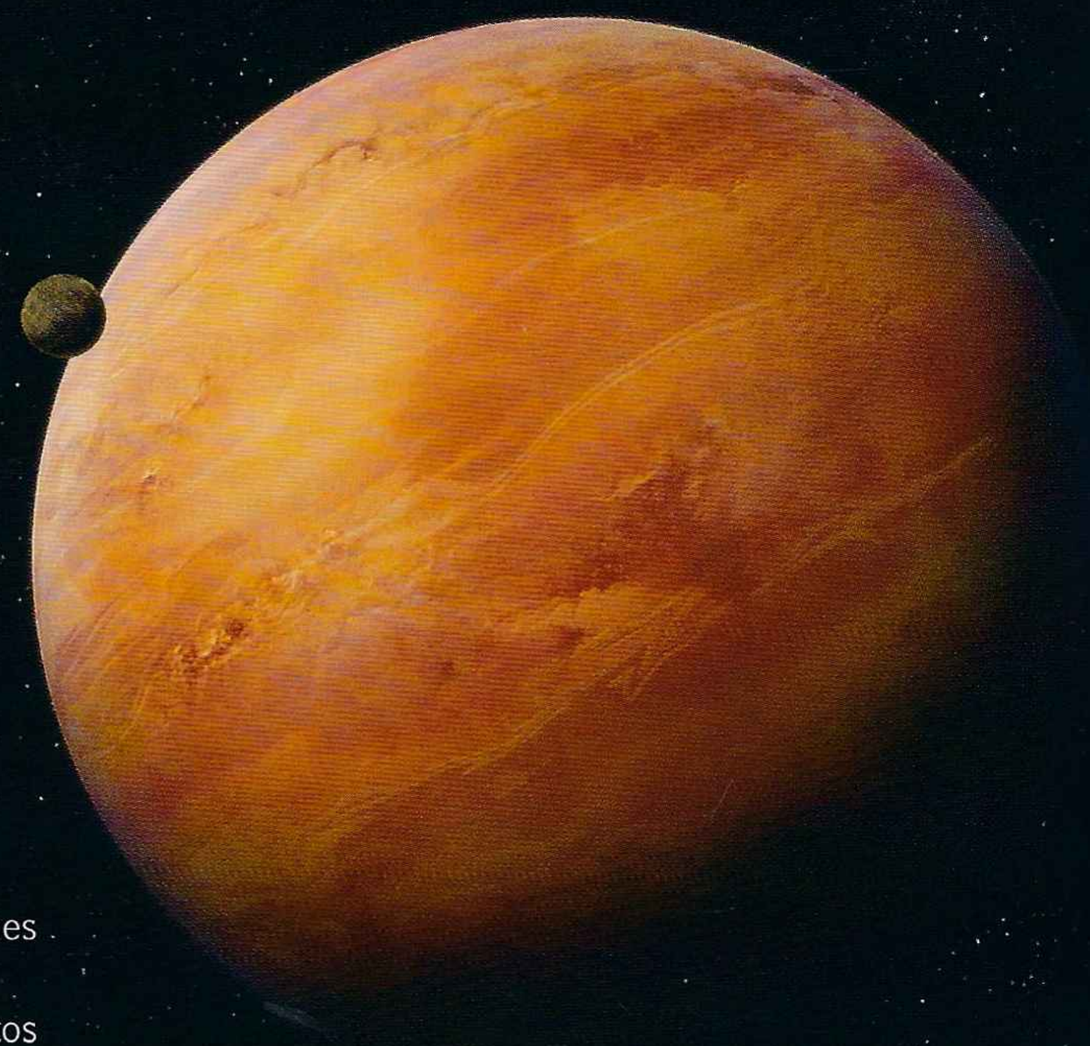
LA CUÑA

La Cuña es la vasta región galáctica de forma homónima situada entre la Ruta Comercial Perlemiana y la Carrera Corelliana. Como sucede con las regiones, la Cuña es más una designación geográfica que una división política. Nadie la controla.

La Cuña se extiende desde los mundos del Núcleo todo el camino hasta el borde de la galaxia, y durante milenios fue el corazón de la exploración y colonización galácticas. Se han cartografiado y explorado prácticamente todos los mundos aprovechables que pueda haber entre la Región de Expansión y los mundos del Núcleo. Más allá de la Región de Expansión, la volatilidad del Espacio Hutt y la vastedad del Borde Exterior hacen que todavía haya mundos por ser descubiertos, colonizados y explotados. La exploración galáctica discurrió a lo largo de la Perlemiana y la Carrera Corelliana, y fue enfocándose hacia las partes más interiores de la Cuña. Aparte de en el Borde Exterior y ciertas partes de la Región de Expansión, toda la región está comunicada por una gran red de rutas hiperespaciales.



BESPIN



Datos de astronavegación: Sistema Bespin, sector Anoat, región del Borde Exterior

Características orbitales: Año de 5.110 días, día de 12 horas

Gobierno: Gremio

Población: 6 millones (68% humanos, 8% ugnaughts, 6% lutrillianos, 18% otros)

Idiomas: Básico

Terreno: Nubes gaseosas

Ciudades importantes: Ciudad de las Nubes (capital), Tibannópolis (parcialmente abandonada), Superficie Ugnaught

Áreas de interés: Zona vital

Exportaciones principales: Turismo, gas tibanna, coches de las nubes

Importaciones principales: Bienes de consumo, productos industriales

Rutas comerciales: Columna Comercial Corelliana, Carrera Corelliana

Condiciones especiales: Atmósfera tipo I (respirable) sólo en la franja de la zona vital

Descripción: En un universo repleto de rarezas, Bespin sigue arreglándoselas para destacar. Puesto que los gigantes gaseosos carecen por completo de superficie habitable, raras veces vale la pena intentar colonizarlos. Bespin, sin embargo, posee un recurso tan valioso que rentabiliza toda inversión en su colonización: el gas tibanna. Esta sustancia tiene varios usos en la tecnología galáctica. Una versión refinada se utiliza como potente refrigerante para hiperimpulsores, mientras que otra se utiliza en armamento.

Las municiones de armas bláster están llenas de gases comprimidos que, cuando se agitan, producen una abrasadora descarga de energía. De la media docena de gases que hay disponibles en el mercado, uno de los más potentes (y caros) es el gas tibanna comprimido a nivel atómico, puesto que cuadruplica la energía generada por un cargador de bláster. Aunque resulta más seguro utilizarlo únicamente en armas pesadas, eso no impide que el gas tibanna comprimido se aplique en el ámbito de las armas personales.

Esta fortuna almacenada en las nubes de Bespin llevó a que su "zona vital", una franja de atmósfera habitable con 30 kilómetros de grosor, fuera ocupada por toda una multitud de ciudades flotantes. La zona vital es también donde habitan los inmensos beldons que pastan en nubes de algas fosforescentes, las manadas de velkers que se alimentan de los beldons, y los murciélagos rawwk que devoran los restos que queden.

La capital de Bespin, la Ciudad de las Nubes, fue construida por el empresario Ecclessis Figg, quien tenía pensado crear una tapadera de negocios legales que ocultara sus operaciones ilegales de minería para el mercado de armas bláster. Con este fin promocionó su ciudad como un complejo turístico y un centro minero de refrigerante. Años después, bajo el control del barón administrador Lando Calrissian, la fachada se transformó en realidad: el turismo es ahora una de las principales industrias de la Ciudad de las Nubes. Bajo la administración de Calrissian, la prosperidad de la Ciudad de las Nubes ha ido aumentado hasta convertirse en la capital indiscutible de Bespin.

Aunque la Ciudad de las Nubes es la mayor urbe de Bespin, hay otras comunidades que también ganan créditos con la producción de gas tibanna. La mayor de ellas, Tibannópolis, ha sido testigo en las últimas décadas de un revés en la industria minera. Actualmente está abandonada casi por completo y va a la deriva sin rumbo fijo. Otra comunidad flotante de interés es la denominada Superficie Ugnaught, una plataforma flotante cuyo suelo ha sido ajardinado para simular la superficie de Gentes, el mundo natal de los ugnaughts.

LA CIUDAD DE LAS NUBES

Diseñada por un arquitecto de Alderaan, la Ciudad de las Nubes disimula su infraestructura minera bajo un ambiente de elegancia que encaja con la atmósfera circundante. Para muchos no se puede hacer una escapada más romántica que pasar una semana en las nubes. Los cincuenta niveles superiores de la ciudad albergan hoteles, baños termales, casinos, centros de compras, teatros, capillas... cualquier cosa que alegre los ánimos y relaje la mente. La sección intermedia de la ciudad comprende las instalaciones de Motores Bespin y de Ciudad Portuaria, donde los habitantes locales trabajan y viven. En los niveles inferiores situados cerca del pozo repulsor principal se afana una plantilla de trabajadores especializados formada por humanos, ugnaughts y utrillianos que pilotan arrastreros con los que recogen el gas tibanna de la atmósfera y luego regresan a la ciudad donde almacenan el gas recolectado para su posterior exportación.

CORELLIA

Datos de astronavegación: Sistema Corelliano, Sector Corelliano, región del Núcleo

Características orbitales: Año de 329 días, día de 25 horas

Gobierno: República

Población: 3.000 millones (60% humanos, 20% drall, 20% selonianos)

Idiomas: Básico

Terreno: Bosques, colinas, llanuras

Ciudades importantes: Coronet (capital), Kor Vella, Tyrena

Áreas de interés: Avenida de la Nave del Tesoro, la Casa Corona, las Playas de Oro, túneles selonianos

Exportaciones principales: Astronaves, alcohol, bienes de consumo

Importaciones principales: Armamento, materias primas, artículos de lujo

Rutas comerciales: Columna Comercial Corelliana, Carrera Corelliana

Condiciones especiales: Ninguna

Descripción: En lo que respecta a las astronaves, los compradores pueden fiarse de tres reglas: si quieres calidad, confía en los astilleros de Fondor; si quieres impresionar, compra a los kuati; si quieres velocidad, ve a Corellia. La propulsión, la aceleración y la rapidez hiperespacial son las principales preocupaciones de diseño de todo fabricante de astronaves corelliano, ya se trate de uno de los negocios familiares que se dedican a trucar cargueros ligeros o de la Corporación de Ingeniería Corelliana, famosa en toda la galaxia.

La velocidad no es una característica exclusiva de sus motores, puesto que está también presente en los genes de cada corelliano. Son gente que está siempre en movimiento; ya sea para salir disparado sin previo aviso hacia un sistema estelar remoto o para permitir que los más jóvenes salgan de paseo montados en aceleradores, los corellianos son famosos en toda la galaxia por "tener combustible de cohete en vez de sangre". A pesar de todo, la suya es una inquietud sin malicia; el verdadero motor de un corelliano es su corazón, y la pasión es su combustible. Esta tendencia a actuar antes de pensar es lo que ha dado alas a las carreras de miles de millones de contrabandistas y exploradores corellianos, y ha hecho que muchos apellidos corellianos como Solo y Antilles sean conocidos en toda la galaxia.



Algunos sociólogos populares afirman que la audacia corelliana procede de sus orígenes como raza humana huérfana, puesto que en el planeta no ha sido hallado ningún indicio de culturas primitivas preindustriales. Esto, junto con el hecho de que en el sistema corelliano hay cinco planetas habitables (Corellia, Drall, Selonia, Talus y Tralus) y una antigua y gigantesca estación espacial llamada Centralia, envuelve Corellia en un halo de misterio y romance.

Con su historial de viajeros estelares, ingenieros de naves espaciales y contrabandistas de medio pelo, uno podría esperar que el propio planeta Corellia fuera un vertedero de motores quemados y acopladores de energía no reciclables. Nada podría estar más lejos de la verdad. Corellia es un exuberante mundo de bosques y tierras de cultivo, montañas cubiertas de hielo y playas doradas. Su capital, Coronet, es una bulliciosa ciudad llena de vida, con todas las amenidades de cualquier metrópoli de la galaxia y los tipos de bares y burdeles que cabría encontrar en Nar Shaddaa. A los corellianos les encanta mezclar su cerveza especiada con una buena pelea a puñetazos, para luego irse a casa, dormir la resaca en una cómoda cama y así poder estar listo para otra ronda al día siguiente.

La independencia de Corellia alcanzó su punto más bajo con la caída de la República. Palpatine no tuvo paciencia con la intransigencia corelliana y transformó rápidamente el cuerpo gobernante del sistema, el Diktat, en el títere de un moff imperial. Sin embargo, a diferencia de Fondor, el Imperio no ha sido capaz de nacionalizar por completo los astilleros y corporaciones de ingeniería corellianos.

GÁNATE TUS FRANJAS DE SANGRE

El más prestigioso de todos los premios nacionales de Corellia es la franja de sangre, un ribete amarillo o rojo cosido en vertical a lo largo de las perneras del pantalón. El gobierno y las fuerzas armadas de Corellia las conceden por actos heroicos de valor realizados de forma consciente a costa de un gran sacrificio. Para ser gente que prefiere disparar primero y preguntar después, los corellianos se toman muy en serio las deliberaciones sobre la concesión de estos galardones.

FONDOR



Datos de astronavegación: Sistema Fondor, sector Tapani, región de las Colonias

Características orbitales: Año de 412 días, día de 31 horas

Gobierno: Gremio

Población: 5.000 millones (75% humanos, 11% herglic, 7% mrlssi, 3% sullustanes, 4% otros)

Idiomas: Básico

Terreno: Urbano industrial

Ciudades importantes: Ciudad Fondor (capital)

Áreas de interés: Astilleros orbitales, túneles de vapor subterráneos, ciudades

Exportaciones principales: Astronaves, tecnología, droides

Importaciones principales: Bienes de consumo, artículos de lujo, piezas mecánicas, droides

Rutas comerciales: Ruta Comercial de Rimma, ruta hiperespacial secreta hacia Gandeal en el Núcleo

Condiciones especiales: Ninguna

Descripción: Situado en tercer lugar por detrás de Corellia y Kuat en el campo de construcción de naves estelares, Fondor ha confiado su reputación no a la producción en masa, sino en la calidad. Muchos de los mejores diseños de fragatas y naves de línea han salido de sus astilleros, desde el superdestructor estelar *Ejecutor* a los yates hutt. El gremio de constructores de naves de Fondor se encarga de garantizar este nivel de calidad ejerciendo su control sobre todas y cada una de las etapas en el proceso de construcción de las astronaves, desde la concepción de los esquemas de diseño y su implementación mecánica a la administración planetaria y hasta la microgestión de las vidas diarias de sus empleados.

Miles de años construyendo naves se han cobrado su precio en Fondor. Esquivar los residuos y las abrazaderas para astronaves que orbitan el planeta resulta una pesadilla. Muchos cargueros prefieren atracar en estaciones orbitales y dejar que sus pasajeros desciendan en lanzadera a través de corredores de vuelo más seguros hacia el planeta. Los recién llegados suelen quedarse boquiabiertos ante los efectos que la minería y la industrialización han tenido en la superficie del planeta. Prácticamente todo Fondor está cubierto de fábricas, chimeneas de escape, complejos de administración y refinerías de metal. Su subsuelo no es diferente, transformado en una colmena hueca de túneles de acceso y respiradores de vapor.

El gremio es bastante consciente de que sus esforzados trabajadores necesitan una forma de liberar el estrés, y en consecuencia han transformado la capital de Fondor en el lugar perfecto para el libertinaje bien intencionado. Casi todas las formas de vicio son ofrecidas de alguna u otra forma, aunque cumpliendo siempre las regulaciones del gremio. Los trabajadores saben que un desenfreno excesivo puede llevar al despido, aunque normalmente no se llega tan lejos, puesto que los gremios están vigilando en todo momento a sus empleados.

El gremio utiliza droides para mantener su mano de obra inteligente dentro de un tamaño manejable. Las unidades de autoservicio están para cumplir las tareas más serviles, y unos gigantescos cerebros electrónicos se dedican a coordinar los ciclos de producción, horarios de los trabajadores y proyectos a gran escala para conseguir la máxima eficiencia. Esta dependencia de mano de obra mecánica ha dado lugar a la segunda industria de Fondor: el diseño y fabricación de droides. Fondor ofrece algunos de los droides de trabajo más capacitados de toda la galaxia.

En las últimas décadas, los astilleros de Fondor han sido nacionalizados por el Imperio. Esto, junto con las draconianas medidas de seguridad implementadas durante la construcción del *Ejecutor*, han convertido Fondor en un enclave militar imperial.

LA LUNA DE NALLASTIA

Hace siglos, un grupo de fondorianos se separó del gremio para proteger la luna selvática de Nallastia de toda explotación. Para gran ira del gremio, simpatizantes ithorianos y mon calamari dentro del Senado de la República prestaron su apoyo al movimiento nallastiano para reconocer su independencia. La luna de Fondor orbita ahora alrededor del planeta como una joya tentadora, y se rumorea que es un refugio para la Alianza Rebelde.

KESSEL



Datos de astronavegación: Sistema Kessa, sector Kessel, región del Borde Exterior

Características orbitales: Año de 322 días, día de 26 horas

Gobierno: Prisión militar

Población: 700-1.000 (militares y administrativos), el número de prisioneros oscila entre los miles

Idiomas: Básico

Terreno: Planicies alcalinas, montañas, cavernas

Ciudades importantes: Kessendra (una pequeña ciudad militar)

Áreas de interés: Instalaciones penitenciarias imperiales, minas de especia

Exportaciones principales: Especia brillestim

Importaciones principales: Bienes de consumo, tecnología

Rutas comerciales: Pabol Sleheyron, Corredor Comercial de Kessel

Condiciones especiales: Atmósfera tipo III (requiere mascarilla respiratoria), traje antirradiación para estancias prolongadas en la superficie

Descripción: Veinticinco mil años antes de las brutales conquistas del emperador Palpatine, el planeta conocido como Ojo de Xo fue testigo de batallas entre Xim el Déspota y el imperio hutt. Aunque el nombre nunca llegó a hacerse popular, el amorfo planeta más tarde conocido como Kessel cobraría fama por toda la galaxia debido al tesoro oculto bajo su superficie rocosa: la especie brillestim, que no tardaría en convertirse en uno de los estimulantes más buscados de la galaxia.

Durante incontables años, capitanes de carguero con ilusiones de grandeza arriesgaron sus vidas en expediciones a este remoto punto del espacio. Pero la ruta hacia Kessel era traicionera, plagada de nebulosas, asteroides y un cúmulo de agujeros negros de tamaño inmenso: las Fauces. Pocos volvieron de esas expediciones, y quienes lo hicieron y lograron además alcanzar el subsuelo del planeta hablaban de horribles monstruos de múltiples ojos, espectros fantasmales y humanos demacrados que deambulaban por las cavernas sumidos en un letargo exánime.

La Antigua República puso fin a milenios de sueños de especuladores al establecer mediante balizas hiperespaciales una ruta parcialmente segura que fuera más allá de las Fauces. El Senado creó KesCorp, una empresa pública fundada para supervisar la minería y la investigación médica del brillestim. A Kessel sólo eran enviados voluntarios idealistas y de probada confianza a los que el gobierno pagaba unos sueldos miserables para desanimar a los incapaces. Los usos farmacéuticos iniciales parecían prometedores, y la demanda aumentó en consecuencia.

Sin embargo, a medida que la República se debilitaba, se fue prestando cada vez menos atención a Kessel. Los elementos criminales tomaron gradualmente las riendas de KesCorp y el brilloryll, una mezcla de ryll barato de Ryloth y especia de Kessel, se convirtió en la droga favorita de los ricos y poderosos.

Cuando el Imperio tomó el poder, los trabajadores sociales suspiraron aliviados al enterarse de que se pensaba militarizar Kessel, creyendo que el número de "muerdebrillos" disminuiría. Al principio pareció que así era. Los imperiales establecieron una guarnición en la luna de Kessel y transformaron el planetoide en una prisión de máxima seguridad para subversivos políticos, piratas, vigos del Sol Negro y criminales dementes.

Esa sensación de alivio ha quedado ahora empañada. Aunque el Imperio controla el comercio de brillestim, también ha aumentado los trabajos de minería utilizando para ello a los prisioneros como mano de obra desechable. Hoy en día se excava más especia que nunca, incluso aunque el mercado continúa estrictamente controlado. Esta situación hace que el contrabando de brillestim sea extremadamente lucrativo, dando lugar a la infame Carrera de Kessel, una ruta de contrabando que sale de Kessel y pasa peligrosamente cerca de las Fauces antes de alcanzar espacio civilizado.

LA ESPECIA BRILLESTIM

Más potente que el ryll rylothiano, la brillestim es también mucho más adictiva y, afortunadamente, escasa. Sus hebras pueden identificarse por el centelleo que emiten incluso en plena oscuridad. La sustancia altera la mente del usuario aumentando su sensibilidad a los estímulos normales. El interrogante de si la especia concede realmente poderes telepáticos a su usuario es algo que todavía se debate encarnizadamente, aunque es innegable que la mayoría de sus usuarios **creen** que sí lo hace. Es indiscutible que la especia concede a sus usuarios la habilidad de "leer" a la gente, quizás mediante poderes mentales o percepción aumentada. En cualquier caso, el uso de la brillestim puede transformar incluso a la persona más equilibrada en un adicto de por vida dispuesto a hacer cualquier cosa por otro "bocado".

NAL HUTTA

Datos de astronavegación: Sistema Y'Toub, Espacio Hutt, región del Borde Intermedio

Características orbitales: Año de 413 días, día de 87 horas

Gobierno: Clanes

Población: 7.000 millones (43% hutts, 28% humanos, 15% vippits, 14% evocii y otros)

Idiomas: Huttés

Terreno: Bosques, pantanos

Ciudades importantes: Bilbousa (capital), Qedriga, Jiguuna

Áreas de interés: Palacios hutt, Nar Shaddaa (luna)

Exportaciones principales: Turismo, contrabando

Importaciones principales: Bienes de consumo, artículos de lujo, tecnología

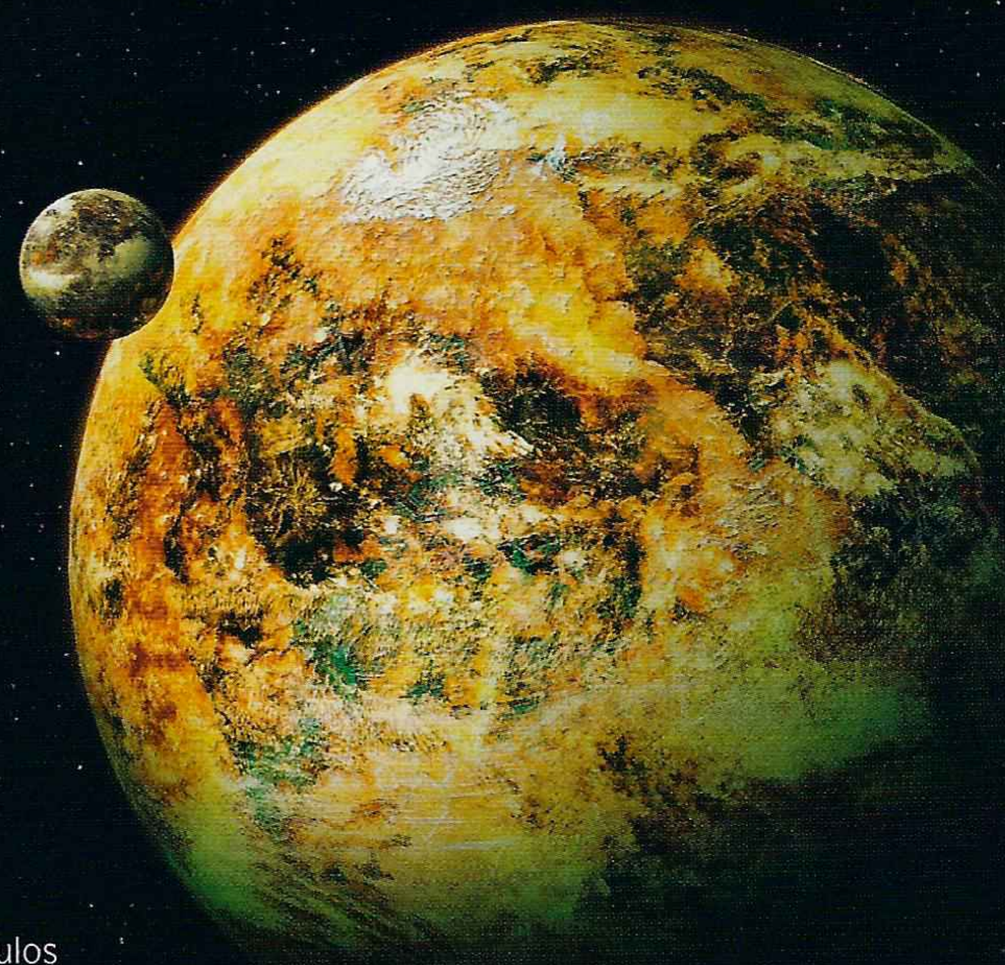
Rutas comerciales: Pabol Hutta, Ootmian Pabol, Shab Pabol

Condiciones especiales: Mascarillas respiratorias para los individuos de salud frágil

Descripción: En huttés, Nal Hutta significa "joya gloriosa", aunque pocos visitantes que no sean hutts estarían de acuerdo con esta afirmación. Su superficie está cubierta por pantanos templados, lo que para los hutts amantes de la humedad supone unas condiciones suntuosas. El que la mayoría de otras especies sean incapaces de soportar el entorno no les preocupa; los hutts sienten que están al mando cuando ven que hay otros sufriendo en su presencia.

Nal Hutta no fue siempre una ciénaga. Cuando el mundo natal de los hutts, Varl, quedó devastado por plagas y cataclismos hace quince milenios, los hutts enviaron a sus esclavos a buscar en las estrellas un planeta que satisficiera sus necesidades. El que encontraron poseía una especie indígena que se llamaba a sí misma evocii, y a su mundo, Evocar. Los hutts poseían un formidable poder militar, y en cuestión de pocos años habían transformado el planeta en un paraíso para su especie.

En la actualidad, las rivalidades entre los clanes hutts han dividido Nal Hutta, con el clan más poderoso del momento siendo el que controla los pantanos más selectos y fétidos. La posesión de estos lugares va cambiando con frecuencia, puesto que ningún hutt llega jamás a sentirse satisfecho con el statu quo. Esto convierte Nal Hutta en un lecho podrido de intrigas, con constantes maquinaciones políticas puntuadas por estallidos de conflictos a pequeña escala librados por siervos guerreros. Ignorar o hacer trampas de alguna manera con las estrictas reglas del combate puede ser motivo de destierro por parte del Consejo de Ancianos, lo que anima a los combatientes a buscar nuevas formas de ocultar viejos trucos en su lucha por la victoria.



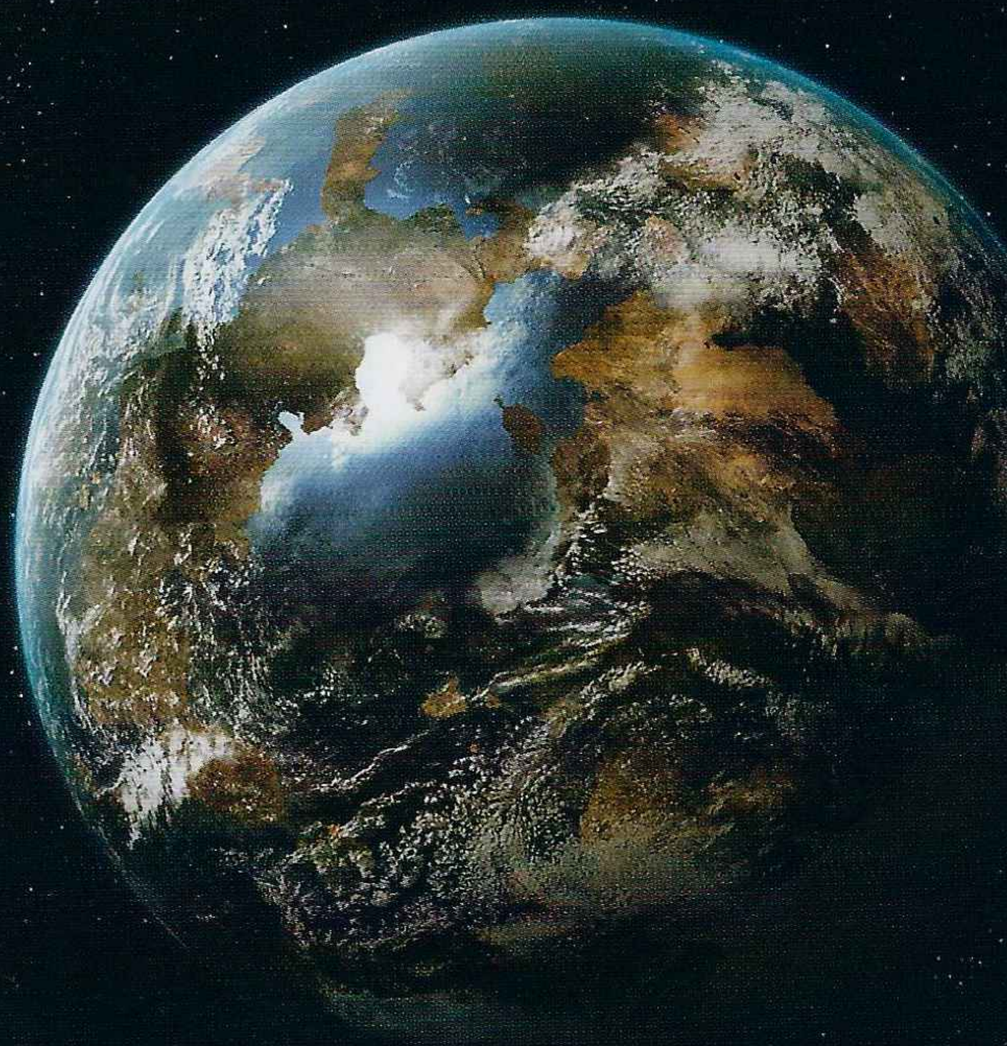
Aunque está oficialmente bajo control imperial, Nal Hutta sigue siendo independiente casi por completo. La ideología de los hutts incita a evitar el conflicto cuando uno puede prevalecer por otros medios. A los hutts les complace permitir que el Imperio crea tener el control, pero saben que el **auténtico** poder se encuentra en el completo dominio que ellos ejercen sobre la economía de la región.

LA LUNA DEL CONTRABANDISTA

Hubo un tiempo en el que Nar Shaddaa, la luna más grande de Nal Hutta, se parecía al planeta que orbita, con junglas interminables y océanos de intenso azul. Estos rasgos desaparecerían unos cuantos siglos después de la llegada de los hutts al sistema Y'Toub. Con el paso del tiempo, Nar Shaddaa se fue convirtiendo en una ciudad que se extendía de un polo al otro, tan sobrecargada de torres y diques espaciales que sus habitantes se refieren a ella como Pequeña Coruscant. No importa lo cerca que se encuentre del sol del sistema, Nar Shaddaa siempre parece hallarse en un estado de penumbra perpetua, con sus cielos tapados por los escapes de los motores y depósitos de repostaje. Se ha convertido en el lugar perfecto para que los hutts lleven a cabo sus turbios negocios.

Los contrabandistas acuden en masa a Nar Shaddaa buscando empleo, ganancias o lo que sea. Cada uno de los hutts tiene un plan, y sus pagas por anticipado, por escasas que puedan parecer, resultan tentadoras para quienes están pasando por una mala racha.

ORD MANTELL



Datos de astronavegación: Sistema Joya Brillante, sector Joya Brillante, región del Borde Intermedio

Características orbitales: Año de 394 días, día de 26 horas

Gobierno: República con gobernador electo

Población: 4.000 millones (especies variadas)

Idiomas: Básico

Terreno: Mesetas, llanuras, montañas, islas

Ciudades importantes: Worlport (capital), Freelonn, Savroia

Áreas de interés: Altiplano de los Dieciséis Kilómetros, casino Dama Destino

Exportaciones principales: Ocio, turismo, productos manufacturados

Importaciones principales: Bienes de consumo, materias primas

Rutas comerciales: Ramal Celanon, Ruta Entralla (comunica con Muunilinst).

Condiciones especiales: Ninguna

Descripción: Ord Mantell es el paraíso del viajero espacial. Granujas y contrabandistas son bienvenidos con los brazos abiertos. Semejante combinación de vicio y delincuencia bastaría para hacer el mundo ingobernable, y de hecho Ord Mantell se encuentra al borde de la anarquía, pero esto ha sido así desde que los corellianos colonizaron el planeta.

Utilizado originalmente como depósito de municiones regional por la Antigua República, la cual le asignó el prefijo Ord, el planeta jamás lograría quitarse de encima sus malos hábitos corellianos. Ahora los mantellianos (un término colectivo para los distintos y variados habitantes del planeta) se enorgullecen de su actitud "relajada". A lo largo de milenios, esta sociedad abierta ha atraído a todo tipo de individuos, desde comerciantes y evasores de impuestos a solitarios y haraganes. Los mercados al aire libre venden prácticamente de todo, y en sórdidas cantinas puede acordarse el transporte de cargas ilegales. No hay nada que sea realmente ilícito en Ord Mantell, y el único impuesto que se aplica es uno para poder votar. Porque si hay algo que gobierne Ord Mantell, se trata del poderoso crédito.

LOS CASINOS DE ORD MANTELL

Por las puertas del casino Dama Destino, situado en la avenida principal de Worlport, han pasado miles de millones de viajeros cuyos bolsillos se han visto aliviados de una incontable cantidad de créditos. A los jugadores profesionales, no obstante, no se les verá haciendo girar las ruletas del júbilo. Los casinos más receptivos para los jugadores serios están situados en las calles y callejones laterales. El Cubo de Azar en Freelonn, el Afortunado Detooa en Savroia, y el Dame una Pista en la Avenida del Siglo tienen algunos de los premios más sustanciosos a lo largo de todo el Ramal Celanon.

Los gobernadores y representantes planetarios tienen reputación de aceptar sobornos y legislar favores. Dona suficiente dinero y podrás librarte de cualquier cargo. Los tribunales respetan los derechos y privilegios de los cazarrecompensas, puesto que los ven como un instrumento del libre mercado para el mantenimiento de la ley. Esto no quiere decir que las calles de Worlport o Savroia sean trampas mortales. Las ciudades y los casinos contratan empresas de seguridad privada para que se encarguen de las tareas policiales, pues consideran que su principal prioridad es la seguridad de los millones de turistas que acuden cada año de vacaciones o para jugar.

Más allá de las casas de apuestas hay tramos de vertederos, fábricas y minas a cielo descubierto. Aún más lejos y a lo largo de las playas continentales quedan todavía pequeñas comunidades pesqueras, religiosas o agrícolas, las cuales prefieren no ser molestadas por los forasteros e intentan permanecer aisladas.

A pesar de que hay más de mil sistemas estelares que ofrecen muchas de las mismas tentaciones que Ord Mantell, muy pocos de ellos gozan de una ubicación tan provechosa. Situado al final de la Ruta Entrella, Ord Mantell está en medio de la curva que lleva hacia el Ramal Celanon. Sólo las computadoras de navegación más rápidas son capaces de realizar la corrección de rumbo necesaria sin tener que abandonar el hiperespacio, lo que hace de Ord Mantell una escala obvia.

El Imperio permite a Ord Mantell mantener su ilusión de independencia, confiando en poder chantajear al gobernador planetario en lugar de recurrir a la subyugación directa. Aun así, los mantellianos están viendo cada vez más soldados de asalto imperiales en sus ciudades. Los imperiales temen que Ord Mantell pueda convertirse en un escondrijo para células de la Rebelión, y vigilan estrechamente el planeta realizando maniobras de flota y aumentando gradualmente la presencia de sus tropas en la superficie.

RYLOTH



Datos de astronavegación: Sistema Ryloth, sector Gaulus, región del Borde Exterior

Características orbitales: Año de 305 días, día de 30 horas

Gobierno: Feudalismo

Población: 1.500 millones (76% twi'leks, 24% otros)

Idiomas: Twi'leki, lekku (comunicación no verbal con las colas de la cabeza), básico, huttés

Terreno: Cavernas, desiertos, montañas, llanuras

Ciudades importantes: Lessu (capital), Kala'uun, Roancu

Áreas de interés: Minas de especia ryll, Jardines de Rocas Flotantes

Exportaciones principales: Esclavos, especia ryll

Importaciones principales: Bienes de consumo, artículos de lujo, medicinas, tecnología

Rutas comerciales: Carrera Corelliana, Corredor del Viento de la Muerte (para el contrabando de especia)

Condiciones especiales: Ninguna

Descripción: Durante milenios, los twi'leks de Ryloth han conseguido sortear las áreas grises de la ley galáctica y estructurar su economía en torno a dos productos para los que siempre existe demanda: esclavos y especia. Expertos en el arte de la negociación, los líderes de los clanes twi'leks se saltan las leyes contra la esclavitud poniendo en régimen de servidumbre a los twi'leks de castas inferiores mediante contratos de "libre voluntad" que equivalen al esclavismo en todo menos el nombre. Aunque tales actos casi vulneran la legislación galáctica, una gran cantidad de otras culturas respetuosas con la ley que están perfectamente dispuestas a hacer la vista gorda ante estas prácticas si a cambio pueden obtener esclavos twi'leks.

La especia fue lo que salvó a los twi'leks de acabar convirtiéndose en una casta inferior para las demás especies. Hace miles de años se descubrieron en Ryloth vastos yacimientos de especia ryll. Extraído de vetas subterráneas, el ryll puede emplearse como agente activo tanto de medicinas como de narcóticos. Ryloth tenía de repente otro recurso valioso para la galaxia. Los clanes decidieron explotar ellos mismos la especia en lugar de externalizar el trabajo. Como resultado, los esclavos twi'leks pasaron a ser un producto mucho más raro, y pudieron alcanzar precios más altos sin correr el riesgo de despoblar Ryloth.

Quienes visitan el planeta se encuentran con un entorno brutal. Gran parte del terreno es rocoso y árido, arruinado por el sol de Ryloth. En la superficie del planeta se desencadenan sin previo aviso tremendas tormentas de calor ante las que sólo pueden sobrevivir las criaturas más resistentes, como el acorazado lylek. El clima es más templado alrededor del ecuador, donde están situados la mayoría de los asentamientos twi'leks, incluida la ciudad capital de Lessu. Los twi'leks que escogen vivir en algún otro sitio acaban encontrando refugio ya sea bajo la superficie o protegidos tras la roca de las montañas en cavernosas ciudades como Kala'unn y Roancu.

Dado que la economía de Ryloth está basada mayoritariamente en exportaciones, hay muy poca industria indígena y casi toda la tecnología es importada. Esto no quiere decir que los twi'leks sean tecnófobos; simplemente prefieren mantener su posición en la comunidad galáctica a través del mercadeo y el comercio.

A medida que en la galaxia van creciendo los prejuicios contra los alienígenas, los twi'leks han logrado diluir su impacto en Ryloth aprovechando su parecido con los humanos para congraciarse con los oficiales imperiales. Un ejecutivo de Sistemas de Flota Sienar se encontró visitando Ryloth con tanta frecuencia que acabó construyendo oficinas corporativas en las cavernas de Kala'unn.

LA ESPECIA RYLL

Aunque menos potente que la brillestim, el ryll sigue siendo una sustancia adictiva y peligrosa que provoca alucinaciones y pérdidas de memoria. Tanto la República como el Imperio establecieron restricciones para su uso, concediendo licencias únicamente a compañías farmacéuticas que lo emplearan para producir analgésicos y anestésicos. Los clanes twi'leks afirman que la extracción de ryll se realiza por entidades aprobadas legalmente, pero eso no explica los millones de envíos que desaparecen cada año. Los clanes mantienen satisfechas a las compañías farmacéuticas ofreciéndoles precios reducidos o añadiendo "un pequeño extra" a sus pedidos.

TATOOINE

Datos de astronavegación: Sistema Tatoo, sector Arkanis, región del Borde Exterior

Características orbitales: Año de 304 días, día de 23 horas

Gobierno: Cabildos locales supeditados a un gobernador imperial

Población: 200.000 (70% humanos, 5% jawas, 5% bandidos tusken, 20% otros; las poblaciones son sólo estimaciones aproximadas)

Idiomas: Básico, jawa, tusken, huttés

Terreno: Desierto

Ciudades importantes: Bestine (capital), Anchorhead, Fuerte Tusken, Mos Espa, Mos Eisley

Áreas de interés: Desiertos de Jundland, Cañón del Mendigo, palacio de Jabba

Exportaciones principales: Minerales, artículos ilegales

Importaciones principales: Bienes de consumo, tecnología, productos químicos, agua

Rutas comerciales: Ruta Comercial Triellus

Condiciones especiales: Ninguna

Descripción: "Miserable", "mota", "bola de arena"... esto son algunos de los términos usados para describir el mundo desértico de Tatooine. Aunque parezca yermo, no está desprovisto de vida en absoluto. Dispersos por su desolada superficie hay asentamientos habitados por algunos de los individuos más obstinados de la galaxia. Hoscos granjeros de humedad sudan irónicamente a litros mientras se esfuerzan por extraer agua del aire y la arena. Enormes tractores reptadores habitados por comunidades de diminutos jawas se desplazan por los mares de dunas. Envueltos de pies a cabeza en prendas para el desierto, los bandidos tusken de los desiertos de Jundland atacan asentamientos cuando gozan de superioridad numérica, y en caso contrario vagan a lomos de recios banthas por las regiones más inhóspitas.



El árido terreno de Tatooine va alternando entre mares de dunas infranqueables, tierras baldías de roca escarpada y montañas parecidas a dientes afilados. Dichas montañas son el terreno de caza de algunos de los depredadores más peligrosos de Tatooine: los gigantescos dragones krayt. Estas aterradoras criaturas son temidas y cazadas a partes iguales, porque las perlas que hay dentro de sus estómagos son muy valiosas. Las dunas albergan también feroces depredadores como el sésil sarlaac, el cual tras devorar su presa tarda miles de años en digerirla.

Aterrizar en Tatooine es fácil, pero una vez posado en sobre el terreno, salir de él puede considerarse una proeza heroica. Todo tipo de villanos acuden al desierto pensando que allí podrán esconderse de sus enemigos. En consecuencia, a los cazarrecompensas nunca les falta trabajo, y muchos se han labrado su nombre aquí, como Jodo Kast y Puggles Trodd.

La gran distancia que hay hasta el Núcleo no ha bastado para disminuir el papel que Tatooine ha desempeñado en la historia galáctica. Situado en la Ruta Comercial Triellus y cerca de Geonosis, la proximidad de Tatooine a la Carrera Corelliana hace de él un lugar lucrativo para los comerciantes endurecidos dispuestos a apartarse de la ruta. Aunque el planeta nunca ha llegado a estar en el centro de los acontecimientos, siempre ha parecido gozar de cierta infamia en los asuntos del Borde Exterior.

Con su llegada al poder, el Imperio ha nombrado a varios gobernadores para que vigilen este anárquico mundo, y la mayoría se dedican a hacer únicamente eso: vigilar. Los hutts son los auténticos señores de Tatooine, con Jabba como su cabecilla. La ingente cantidad de bribones que hay en la población hacen de Tatooine un verdadero pozo sin fondo de rumores y secretos.

MOS EISLEY

Esta ciudad es un laberinto de casas de mortero y calles polvorientas cercadas por murallas que atrapan el calor. El hedor a dewback, ronto y bantha puede llegar a ser insoportable, por lo que los ciudadanos se ponen a veces una mascarilla respiratoria cuando salen de sus hogares. La tienda Vainas y aceleradores personalizados de Otu Del ofrece sus productos a los corredores que quieran intentar enhebrar la "Aguja" del Cañón del Mendigo, y se puede encontrar más de una ganga en Deslizadores de puerto espacial, un local regentado por Goegi Han y situado al sudeste del muelle de amarre 94, especializado en saltadores aéreos T-16. Jabba posee una casa adosada en el centro de la ciudad que suele utilizar como centro donde recibir tributos y residencia para invitados de honor. Si buscas una nave rápida, entre en la cantina de Chalmun. En ese lugar uno siempre puede encontrar una buena selección de las especies más interesantes de la galaxia.





XI

LEYES Y SOCIEDAD

"Ahora los gobernadores regionales tienen mando directo en sus territorios. El miedo mantendrá en orden los sistemas locales."

-Gran moff Tarkin

Este capítulo explica cómo es la galaxia para los personajes jugadores durante la época del emperador Palpatine. Alderaan ha desaparecido, y lo mismo ha sucedido con el instrumento causante de su destrucción: la Estrella de la Muerte. Aunque la Alianza Rebelde representa ahora una amenaza creíble al orden prometido por el Imperio, la voluntad de Palpatine sigue imperando en la mayoría de sistemas civilizados. Los moffs y los gobernadores se encargan de implementar sus leyes, mientras que los numerosos recursos militares y de espionaje que el Emperador tiene a su disposición (situados a menudo bajo la dirección de su aprendiz, Darth Vader) le sirven para aplicar sus edictos y expandir su poder.

A pesar de estas abrumadoras probabilidades en su contra, la propia enormidad de los dominios del Imperio permite que los astutos y los afortunados puedan arreglárselas para intentar ganar unos cuantos créditos aquí y allá. Los más prudentes, no obstante, procuran informarse acerca de las facciones existentes y de sus competencias específicas, así como de las leyes que rigen los lugares que visitan.

Como cabría esperar, los más prudentes suelen vivir más tiempo.

EL IMPERIO GALÁCTICO

Como influencia dominante en la galaxia, el Imperio Galáctico condiciona la vida cotidiana de todos los seres que habitan en sus sistemas y planetas. Dicho control se logra mediante un elaborado entramado de poder militar y argucias burocráticas en las que participan tanto organizaciones ya establecidas como facciones de nuevo cuño. Mediante el miedo y una rigurosa aplicación de políticas de eficiencia, el sistema funciona en su mayor parte.

Aun así, existen muchas lagunas aprovechables, y ésta es precisamente la manera en la que cualquier individuo que haya decidido vivir fuera de la ley es capaz de disfrutar de la poca libertad que queda en la galaxia.

NIVELES DE ORDEN

La estructura del Imperio es de naturaleza piramidal, con el emperador Palpatine firmemente asentado en la cúspide. Rodeado de asesores escogidos personalmente y sirvientes seleccionados de entre la élite de todos los servicios, el Emperador proyecta directamente sus planes a través de esta pirámide de control, empleando para ello una HoloRed completamente rediseñada (de acuerdo con la Doctrina Tarkin propuesta por el difunto comandante de la Estrella de la Muerte) y enviando comunicados directos entregados en persona por Darth Vader y otros sirvientes de confianza.

GRANDES MOFFS

Los grandes moffs son inmediatamente inferiores al Emperador en posición y prestigio, y ejercen un gran poder político y militar que dedican por completo al Nuevo Orden. Se les concede un poder y riqueza extraordinarios a cambio de controlar las regiones más problemáticas de la galaxia. Estas zonas que administran reciben el nombre de sectores prioritarios, y el territorio que comprenden puede coincidir o no con el de un sector ya establecido. Los planetas y sistemas de cualquier número de zonas comunicadas entre sí pueden englobarse dentro de un sector prioritario, normalmente con el propósito de aplicar un grado mucho mayor de control y pacificación.

Los grandes moffs son los líderes políticos y militares supremos en los sectores que tienen a su cargo; cuentan con total autonomía para actuar como les plazca y poseen tremendos recursos tecnológicos y materiales con los que llevar a cabo sus obligaciones. Cada gran moff es nombrado personalmente por el Emperador, y sólo responden ante él. Los moffs y los gobernadores situados bajo la jurisdicción de un gran moff tienen pocas opciones que no sean acceder a cualquiera de sus exigencias, y suele recaer sobre ellos la ingrata tarea de afrontar las consecuencias de toda acción emprendida por el gran moff.

Algunos de los más osados moffs y otros líderes han intentado señalar que la debacle de la Estrella de la Muerte, así como la pérdida del mismísimo creador de la doctrina que llevó al concepto de gran moff, sirven como prueba de que tal vez a los grandes moffs se les ha concedido demasiada independencia y recursos. El Emperador no parece estar de acuerdo, y sigue otorgando ambas en abundancia a sus factótum predilectos.

MOFFS

Los sectores tradicionales (agrupaciones de sistemas unidos por proximidad, economía y tradiciones) están bajo el mando de los moffs imperiales. Un moff está subordinado a uno de los asesores de Palpatine y en términos de recursos militares tiene bajo su mando como mínimo un grupo de sector, es el encargado de la seguridad y de otras cuestiones relacionadas.

Los moffs son también responsables de la productividad general de sus sectores, lo cual es la razón de que la mayoría centren casi toda su atención en los planetas más prósperos y ricos en recursos bajo su control. Los moffs suelen tomar el gobierno directo de los planetas más importantes (o más confortables) que hay en su sector, y dejan que el personal militar de alto rango se ocupe de resolver los problemas y realizar investigaciones.

GOBERNADORES PLANETARIOS

Aunque a la gran mayoría de planetas y sistemas del Imperio se les permite administrar sus asuntos casi de la misma forma en que lo hacían durante la República, la instauración de gobernadores asegura que todas las decisiones y actividades políticas tengan en consideración los intereses del Imperio. Los gobernadores son representantes imperiales designados por el Emperador o por alguno de sus asesores, y su ámbito de gobierno suele extenderse a todos los planetas dentro de un único sistema estelar.

En teoría, cada gobernador posee el mando directo de todas las fuerzas militares imperiales que hay acuarteladas en o cerca de sus planetas. En realidad su cargo suele ser más bien de asesoramiento y orientación; la Armada Imperial en concreto tiene por costumbre ignorar a los gobernadores y centrarse únicamente en sus propios objetivos, salvo en casos en que el gobernador cuente con el apoyo del moff responsable del sector.

A menos que las leyes y tradiciones de un planeta contradigan la doctrina imperial, los gobernadores suelen limitarse a observar y aconsejar a los líderes tradicionales de cada mundo. Sin embargo, en los casos en que dichos líderes se opongan a los deseos del Emperador, se les permite emplear cualquier medio desde la diplomacia a la coacción para hacer que el gobierno planetario reconsidere su postura. En casos extremos, un gobernador se limitará a tomar el poder y gobernar directamente en nombre del Imperio.

COMPNOR

La Comisión para la Preservación del Nuevo Orden, o COMPNOR, fue fundada sobre los cimientos de una entidad política similar que ya existía dentro de la República. Esta nueva organización, sin embargo, está consagrada al servicio tanto de la persona como de las normas del emperador Palpatine, y se ha convertido en su maquinaria personal de poder político en toda la galaxia.

Al principio, la COMPNOR parecía poco más que una organización social integrada principalmente por seguidores del Emperador jóvenes y sumamente devotos. Gracias a las manipulaciones de consejeros astutos como Crueya Vandron y Sate Pestage, Palpatine fue capaz de transformar rápidamente la COMPNOR en una poderosa herramienta con muchos usos prácticos. Al llenar sus filas de entusiastas ideológicos a cuyas esperanzas y miedos apelaba, el Emperador creó una entidad política con un tamaño y alcance realmente enormes. Captando importantes líderes políticos, militares y económicos en el seno de su elitista Comité Selecto, el Emperador logró poner directamente bajo su servicio a los individuos más poderosos e influyentes de la galaxia.

Por cada batalla que las fuerzas armadas imperiales han ganado, la COMPNOR ha vencido en un sinnúmero de otras mediante manipulaciones diplomáticas, burocráticas y económicas. No hay ningún moff ni oficial militar que no deba tener en cuenta a la COMPNOR en cada decisión que tome y cada plan que quiera poner en acción.

El nivel de complejidad de esta organización es tremendo, pero dentro de la COMPNOR hay unas cuantas facciones clave que reclaman cierta atención por parte de todo el que pretenda ganarse la vida dentro del espacio imperial.



COMPFUERZA

La CompFuerza es el brazo militar de la COMPNOR, compuesto por jóvenes idealistas impelidos a servir en la grandiosa visión del emperador Palpatine. Está dividida en dos secciones: la de Asalto, que proporciona tropas de primera línea para el combate directo contra la Alianza Rebelde y otras enemigos, y la de Observación, formada por voluntarios que desean aprender los entresijos de las fuerzas armadas imperiales antes de seguir formalmente una carrera de oficial u ocupar otro puesto clave dentro de la COMPNOR.

A efectos prácticos, el personal de Observación sirve en la mayoría de los casos para asegurar la lealtad absoluta de los oficiales profesionales del Ejército y la Armada. Aunque muchos suelen pecar de exceso de ambición, la mayoría son completamente sinceros en sus esfuerzos por fomentar la lealtad y dedicación absolutas al Nuevo Orden. No resulta sorprendente que la interferencia de un operativo de Observación haya truncado de improviso más de una carrera militar, haciendo que muchos militares perfectamente entrenados y capacitados hayan tenido que partir hacia el Borde Exterior para probar fortuna.

Por su parte, los soldados de la CompFuerza de Asalto (de los cuales sólo un doce por ciento llegan tan siquiera a superar el entrenamiento básico) son simples tropas de choque con una valentía demencial y, en la mayoría de los casos, una ineptitud igual de grande, que son enviadas a situaciones de combate extremadamente difíciles con el fin de conservar recursos militares más valiosos. Aun así, a medida que más y más de estas tropas de asalto extraordinariamente leales van ganando experiencia a base de sobrevivir, se transforman en soldados sumamente valiosos que sirven al Comité Selecto y al Emperador por encima de todo lo demás.

OFICINA DE SEGURIDAD IMPERIAL

Rival directo del Servicio de Inteligencia Imperial, la Oficina de Seguridad Imperial (OSI) es la fuerza personal de "policía secreta" del Emperador. El mando de la OSI responde directamente ante el Comité Selecto y, a través de él, ante el Emperador. Naturalmente, esto convierte a la OSI en la organización más temida y odiada de toda la galaxia.

La OSI se encarga de reunir información sobre posibles amenazas e influencias para la doctrina imperial, y cuenta con una total autonomía para buscar y encargarse de tales amenazas por cualquier medio necesario. Esto la convierte en uno de los enemigos más probables para cualquier grupo de forajidos que actúe en contra de la ley imperial.

La OSI tiene un alcance enorme y está muy bien financiada. Aunque sus operativos tal vez no sean del mismo calibre que los del Servicio de Inteligencia Imperial, están genuinamente dedicados a su trabajo y cuentan con todos los recursos y apoyo que necesitan. El departamento más grande de esta organización es el de Vigilancia, que comprende el treinta y cinco por ciento de su personal. Otros departamentos incluyen el de Investigación, Asuntos Internos, Reeducación e Intervención.

Quizás el hecho más inquietante para cualquiera que pueda ser objetivo de la ira de la OSI es el contingente de soldados de asalto que sirven directamente a esta organización. En general su lealtad es aún más fanática y tienen mayor razonamiento crítico, por lo que son algunos de los individuos más peligrosos que visten el blindaje de color blanco.

LA COALICIÓN PARA EL PROGRESO

Aunque la mayoría de los integrantes de este brazo de redefinición cultural de la COMPNOR son poco relevantes para quienes viven y trabajan en los márgenes de la sociedad galáctica, hay dos grupos clave de los que tendría que preocuparse todo el que viva fuera de la ley. Uno de ellos es la división de Justicia, la cual tiene control directo sobre la Oficina Imperial de Investigaciones Criminales (OIIC), mientras que el otro es la división de Comercio.

Los criminales suelen tener que vérselas casi siempre con la OIIC. Estos especialistas en el mantenimiento de la ley trabajan en colaboración con otros elementos de la estructura imperial que incluyen el Servicio de Inteligencia y las fuerzas armadas, así como otras facciones administradas por la COMPNOR. La OIIC supervisa también a los guardas de sector, agentes independientes y reputados que se encargan de mantener la ley y el orden en los sectores más lejanos de la galaxia. Por norma general, los agentes de la OIIC no suelen ser demasiado estrictos con la doctrina imperial, aunque esto no significa en modo alguno que sean indulgentes a la hora de aplicar la ley.

Antes de la Batalla de Yavin, la división de Comercio se ocupaba principalmente de fomentar el progreso económico en los sectores menos desarrollados. Esto llevó a logros como la formación de la sumamente lucrativa Autoridad del Sector Corporativo. Tras la destrucción de la Estrella de la Muerte, la atención de la división de Comercio pasó a centrarse en el espionaje corporativo y las actividades relacionadas con éste. Hay muchos agentes de Comercio que se encuentran ahora infiltrados en diversas compañías y operaciones financieras, intentando evitar que la Rebelión consiga créditos y tecnología. Estos agentes se encargarán también con mucho gusto de desarticular todo grupo de emprendedores que pretenda sisar al Imperio lo que se le debe.

SERVICIO DE INTELIGENCIA IMPERIAL

Fundado en los últimos días de la Antigua República, el Servicio de Inteligencia Imperial cuenta con las redes y recursos ya establecidos de cuatro agencias anteriores, todas ellas combinadas efectivamente bajo el mando y control del altamente secreto Ubictorado. Este legado sirve bien a la organización en términos de eficacia y conocimiento institucional, pero aun así genera las suficientes sospechas entre los asesores de más confianza de Palpatine como para que consideren necesaria la existencia de la OSI.

A pesar de este fraccionamiento de personal y recursos (un conflicto en el que el Servicio de Inteligencia Imperial suele salir perjudicado), esta agencia hace un excelente trabajo a la hora de servir al Imperio en todas sus necesidades. Mientras que la OSI se centra principalmente en amenazas políticas o internas, el Servicio de Inteligencia está más preocupado por las amenazas militares y de procedencia externa. A pesar de esto, el cruce de competencias entre ambas agencias crea dificultades una y otra vez, lo cual en última instancia resulta beneficioso para quienes se oponen al Imperio.

La estructura del Servicio de Inteligencia Imperial es compleja y detallada, probablemente el resultado de la combinación de cuatro organizaciones diferentes que integran en una sola todas sus especializaciones previas. Cualquier grupo marginal que acabe siendo inspeccionado por esta organización tiene muchas probabilidades de enfrentarse a serios problemas. Lo más probable es que estén bajo el escrutinio de una célula de sistema, las unidades más pequeñas de agentes casi independientes que hay repartidas por toda la galaxia.

Si la célula de sistema considera que el grupo investigado puede serles de utilidad, el departamento de Operaciones (conocido sencillamente como el Departamento por sus miembros) puede enviar a uno o más agentes de la sección de Infiltración para que averigüen más cosas sobre su cometido. Si la célula no ha quedado impresionada favorablemente, su comandante podría optar por encargarse del grupo por su cuenta o solicitar que los agentes de la sección de Asesinato sean los que se ocupen de ellos.

En caso de que el grupo consiga resistirse de alguna forma a tales métodos, el Ubictorado puede llamar a su rama más selecta de agentes especiales: Ajustes. Estos agentes son los solucionadores de problemas más eficientes y capaces que el Imperio tiene a su disposición; si un grupo de fronterizos exige su atención, su historia habrá dado un giro realmente dramático.





FUERZAS ARMADAS IMPERIALES

El verdadero poder del Imperio está personificado por las decenas de billones de personal uniformado sirviendo en las fuerzas armadas imperiales. Con la adopción de la Doctrina Tarkin, basada en fomentar el miedo a una potencia militar abrumadora como elemento de disuasión definitivo para cualquiera que se atreva a desafiar la voluntad del Emperador, el Imperio invierte una cantidad incontable de créditos y recursos en el mantenimiento y mejora de una de las mayores fuerzas militares jamás creadas.

LA ARMADA

La Armada Imperial es el pilar fundamental de toda la estructura militar, y ejerce su autoridad sobre los sistemas y sectores del Imperio gracias a su excepcional movilidad y superlativa potencia de fuego. Bajo el mando de oficiales superiores altamente entrenados y experimentados, cada nave de la Armada forma parte de una máquina bien engrasada que responde a los dictados del Emperador, el Alto Mando Imperial, los grandes moffs y los moffs, por ese orden. Los gobernadores planetarios poco pueden hacer aparte de pedir (o suplicar) educadamente la ayuda de la Armada en momentos de crisis.

A menos que se le haya encargado la consecución de algún objetivo concreto que sus comandantes consideren importante o una amenaza significativa, el típico oficial de la Armada raras veces se molestará en involucrar su nave y a su tripulación en disputas locales, la persecución de comerciantes itinerantes sospechosos de contrabando o cualquier otro asunto en el que pueda estar implicado el fronterizo medio. Sólo si se trata de un incidente que afecta de alguna forma a recursos o instalaciones imperiales se tendrá en cuenta la posibilidad de solicitar la intervención de las naves locales de la Armada.

EL EJÉRCITO

Habiendo aumentado de tamaño con incluso mayor rapidez que la Armada cuando el Emperador asumió el poder, el Ejército Imperial pasó de ser una organización patética de fuerzas pacificadoras y guardias de instalaciones a convertirse en una potente fuerza polifacética capaz de cumplir la voluntad de Palpatine en innumerables mundos. Gracias a una cuidadosa planificación y una logística inmejorable, el Emperador consiguió que el Ejército aumentara rápidamente en términos de personal, entrenamiento y recursos, todo ello con el propósito de convertir su Nuevo Orden en una realidad sólida y contundente.

En los días posteriores a la Batalla de Yavin, un Ejército Imperial que ya había sufrido una revisión dramática se ha estado viendo cada vez más integrado con la Armada. Esto crea una operatividad de armas combinadas que funciona sorprendentemente bien para ambas organizaciones. Por tradición y necesidad, la Armada disfruta de una consideración general superior, pero aun así el Ejército Imperial saca mucho partido de la superioridad logística de la Armada y de su papel como fuerza de apoyo en combate.

En última instancia, esto significa que las fuerzas armadas imperiales pueden desplegar con rapidez efectivos para operaciones de superficie en prácticamente cualquier lugar de la galaxia, puesto que todas las flotas tienen ahora asignados una buena cantidad de recursos del Ejército Imperial. Al mismo tiempo, estas operaciones de superficie pueden contar con la potencia de fuego y apoyo logístico inmediatos de la Armada, lo que asegura un alto grado de éxito y la capacidad de mantenerse activos durante un periodo de tiempo prolongado.

La pérdida de la Estrella de la Muerte no disminuyó la moral ni sembró dudas en el Ejército Imperial. En todo caso, el Ejército está más dispuesto que nunca a demostrar que ningún arma de destrucción masiva podrá ocupar el puesto de una fuerza de combate de superficie altamente entrenada, motivada y preparada para ocupar cualquier planeta en nombre del Emperador.

TROPAS DE ASALTO

El Cuerpo de Tropas de Asalto Imperiales es una rama militar completamente independiente que responde directamente al Emperador a través del Mando de Tropas de Asalto. Desarrollado a partir de los soldados clónicos originales que sirvieron a la Antigua República durante sus días de decadencia, el Cuerpo de Tropas de Asalto es la fuerza de

choque definitiva. La llegada de un contingente de soldados de asalto vestidos con su resplandeciente blindaje blanco y el rostro oculto bajo un casco suele bastar para poner un final inmediato a cualquier conflicto.

Una de las ventajas más importantes de los soldados de asalto es su capacidad para desplegarse rápidamente en cualquier situación, normalmente con el propósito de eliminar de forma brutal todo elemento enemigo y pacificar a la población local. Debido a su excepcional entrenamiento e inquebrantable lealtad, los soldados de asalto pueden actuar de forma completamente independiente al resto de fuerzas militares durante un periodo de tiempo prolongado, y no es raro que acaben arrasando una fuerza enemiga mientras el Ejército y la Armada a duras penas consiguen mantener su ritmo.

En las décadas que han pasado desde las Guerras Clon, el Imperio ha reclutado a muchos individuos no clonados para las filas de los soldados de asalto. Se desconoce si esto se debe a que las instalaciones de clonación originales fueron desmanteladas o destruidas, a que los antiguos soldados clónicos están muriendo de vejez, o a una combinación de ambos factores. En todo caso, en planetas como Carida existen ahora instalaciones de entrenamiento donde se reclutan humanos para el Cuerpo de Tropas de Asalto. En ellas reciben un intento adoctrinamiento y una rigurosa instrucción para inculcarles la habilidad y lealtad fanática que las tropas clónicas originales llevaban implantadas en sus genes.

SERVICIO IMPERIAL DE ADUANAS

Aunque trabaja de forma conjunta con la Armada Imperial (hasta el punto de vestir con uniformes difíciles de diferenciar para el ojo inexperto), el Servicio Imperial de Aduanas es en realidad una agencia aparte con sus propias competencias y objetivos. Siendo los responsables de controlar las importaciones y exportaciones en todo el espacio imperial, así como de garantizar el pago de impuestos y aranceles, esta agencia se encarga también de detener a todo sospechoso de contrabando, piratería o cualquier otro delito contra los ingresos que el Imperio obtiene del comercio interestelar.

El Servicio de Aduanas cuenta con su propia flota, compuesta en su mayor parte por corbetas. También posee un gran número de estaciones espaciales como las plataformas de defensa Golan III, situadas estratégicamente por toda la galaxia para vigilar las principales rutas hiperespaciales. La mayoría de los puestos de aduanas suelen contar con un fuerte apoyo de los efectivos que la Armada Imperial tenga desplegados cerca, y suelen haber tropas de asalto disponibles de forma inmediata para entrar en acción.

Aunque el viajero espacial común tiene buenas razones para sentir antipatía hacia el Servicio de Aduanas, hay ocasiones en las que esta organización demuestra ser de gran ayuda. La mayoría de las operaciones de búsqueda y salvamento de naves averiadas y desaparecidas (operaciones que la Armada considera cada vez más como un desperdicio de tiempo y recursos) las lleva a cabo el Servicio Imperial de Aduanas.

Por otra parte, la división de Comercio de la COMPNOR ha empezado a requisar recursos y personal del Servicio de Aduanas en su interminable esfuerzo por interrumpir la llegada de suministros y apoyo tecnológico para la Rebelión. Estas acciones han supuesto una mayor implicación del Servicio de Aduanas en la Guerra Civil Galáctica, algo que muchos miembros de su cúpula de mando consideran un mal uso de sus recursos.

TRATOS CON EL IMPERIO

Mantenerse apartados del camino del Imperio será probablemente una de las principales prioridades de los PJ. La propia naturaleza de la mayoría de sus oficios y actividades contradicen las doctrinas del Nuevo Orden. Incluso quienes tengan buenas razones para buscar trabajos ofrecidos por agentes imperiales (como los cazarrecompensas) probablemente querrán tratar con ellos lo menos posible. El procedimiento más seguro en lo que respecta al Imperio suele consistir en procurar no estar en ningún sitio que el Imperio considere importante ni dejarse atrapar haciendo algo que no guste al Imperio.

Lamentablemente, esto no siempre resulta fácil. Aunque a las tropas de asalto y los soldados uniformados se los ve venir a kilómetros de distancia, el Imperio posee otros agentes que no siempre son tan fáciles de descubrir. Cuanto mayor sea la recompensa ofrecida por un trabajo, más probabilidades habrá de que algún tipo de espía imperial esté involucrado de alguna manera.

A continuación se exponen algunas formas en las que un grupo de fronterizos podría acabar cruzándose en el camino del Imperio:

- Un gobernador planetario, o tal vez incluso un moff, podrían contratar al grupo para llevar a cabo una operación clandestina que tenga como propósito aumentar su riqueza o poder.
- Uno o más integrantes del grupo podrían haber estado en el pasado lo suficientemente metidos en política como para despertar el interés de los agentes de la COMPNOR.
- El grupo podría coincidir con un ataque de la CompFuerza contra una comunidad prácticamente indefensa, o contra aliados que están pobremente equipados para enfrentarse a un ataque tan brutal.
- Cualquier integrante del grupo podría ser el objetivo de una investigación de la OSI, lo que haría que se les buscase para ser arrestados, o como mínimo interrogados.
- Quizás alguien del grupo ha cometido un delito, uno al que la OIIC por fin ha asignado detectives. Aún peor, puede que le hayan pedido a algún guarda de sector que siga el rastro del grupo.
- Independientemente de si se mantienen en la legalidad o no, el grupo podría ser sospechoso de tener vínculos con la Rebelión, convirtiéndose en blanco de las operaciones del Servicio de Inteligencia Imperial.
- Tras efectuar un salto a un lugar equivocado en el momento más inoportuno, el grupo podría descubrir sin habérselo propuesto una de las muchas operaciones secretas que la Armada Imperial lleva a cabo contra la Alianza.
- Prácticamente todas las instalaciones controladas directamente por el Imperio están defendidas por un contingente de tropas de asalto.
- El Servicio Imperial de Aduanas va a ser una espina constante para contrabandistas y para todo individuo que circule por espacio imperial sin las señales de identificación adecuadas o transportando artículos que preferiría ocultar a las autoridades imperiales.

LA ALIANZA PARA LA RESTAURACIÓN DE LA REPÚBLICA

Aunque a la maquinaria de propaganda del Imperio le gustaría hacer creer a la población general que la Rebelión no es más que una zarrapastrosa banda de piratas, agitadores y revolucionarios, la Alianza representa una amenaza seria para el Nuevo Orden y una luz de esperanza para la galaxia.

La Alianza libra una lucha verdaderamente titánica por su supervivencia, pero lo hace con el ojo puesto en el futuro que desea forjar. Por desgracia, los tiempos desesperados requieren medidas desesperadas, lo cual puede atraer a fronterizos que estén buscando oportunidades para ganar créditos o demostrar su altruismo.

EL GOBIERNO CIVIL

La estructura de la Alianza está dividida en dos grandes organizaciones: el Gobierno Civil y las Fuerzas Armadas. Mon Mothma, jefa de Estado y comandante en jefe electa, dedica la mayor parte de su tiempo a los asuntos civiles y deja sabiamente en manos más experimentadas las operaciones militares.

A pesar de que sus recientes éxitos militares, especialmente la destrucción de la Estrella de la Muerte, han servido para mejorar la visión que se tiene sobre la Alianza en gran parte de la galaxia, las maniobras políticas y diplomáticas del Gobierno Civil son las que aseguran el imprescindible apoyo a largo plazo necesario para el mantenimiento de la Rebelión. De no haber sido por las fructíferas negociaciones con los mon calamari, que le concedieron acceso a sus famosas instalaciones de construcción de naves, la Alianza habría perecido en Yavin.

Aunque la Rebelión está fundada sobre ideales admirables, debe ser pragmática para sobrevivir. A pesar de no ser ni de lejos tan despiadada como Palpatine, Mon Mothma está más que dispuesta a emplear métodos que no podrían considerarse especialmente honorables ni transparentes si *al hacerlo se cumplen objetivos vitales.*

Es aquí donde los fronterizos emprendedores pueden sacar tajada de sus tratos con representantes de la Alianza. Puede que sus arcas no sean comparables a las del Imperio, pero la Alianza dispone de suficientes recursos como para satisfacer las necesidades de quienes trabajan bien para ella. Desde el transporte de suministros y personal esenciales a la adquisición de datos u objetos vitales guardados en lugares seguros, siempre hay oportunidades *para quienes prefieren trabajar entre bambalinas y en* las sombras, quebrantando la ley imperial.

EN LA CUMBRE DE LA JERARQUÍA

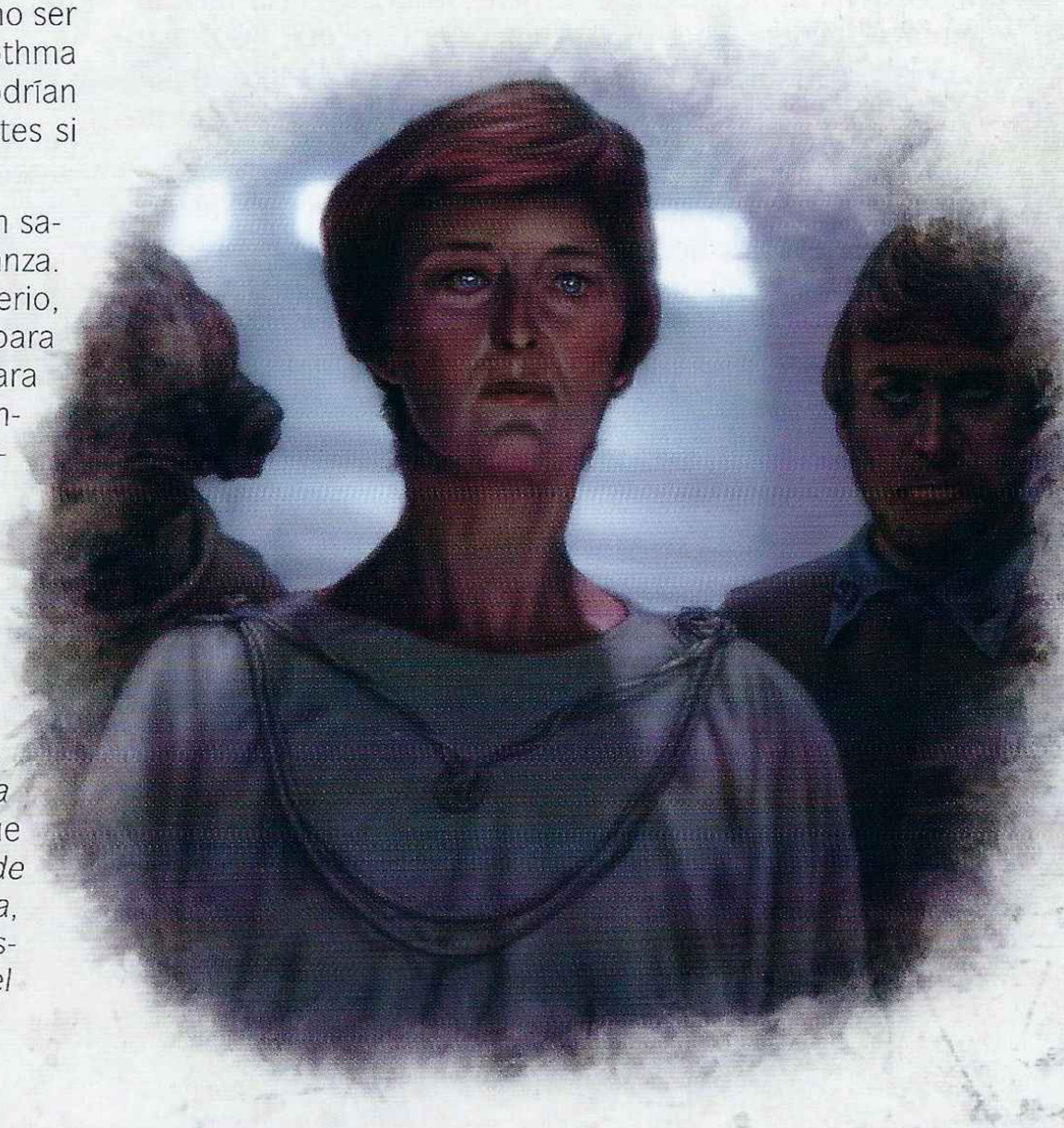
La Alianza está administrada por necesidad como una dictadura benévola, depositando el máximo poder en manos del jefe de Estado para poder funcionar como una oposición efectiva al Imperio. Pero a diferencia de lo que sucede con los asesores de Palpatine, el Consejo Asesor de la Alianza ejerce una fuerte influencia sobre Mon Mothma, quien tiene también un Gabinete que se encarga con bastante eficiencia de administrar las distintas funciones del gobierno de la Alianza. Algunos de estos cargos gestionan los problemas actuales, mientras que otros se preparan para el lejano día en que la Alianza pueda funcionar como un auténtico gobierno.

Por improbable que sea que algún grupo de fronterizos acabe teniendo tratos directos con las altas esferas del Gobierno Civil de la Alianza, sí es posible que un grupo especialmente efectivo acabe compareciendo ante los dignatarios más importantes. Es mucho más probable, sin embargo, que el grupo se relacione primero con representantes del Ministro de Guerra o el Ministro de Suministros, puesto que son ellos quienes suelen requerir los servicios de fronterizos.

MANDOS ALIADOS

Mucho antes de que los fronterizos se encuentren hablando con dignatarios como Mon Mothma, recibirán trabajos de manos de los representantes de un Mando Aliado concreto. Aunque las operaciones militares a gran escala y otras tareas relacionadas están bajo el cargo de los niveles superiores de la jerarquía de mando, las tareas cotidianas de administración, gobierno y defensa son gestionadas por cada uno de los Mandos Aliados que están estructurados por debajo del jefe de Estado.

Mon Mothma, Bail Organa y otros fundadores de la Alianza comprendieron desde el principio que intentar homogenizar las diferentes y dinámicas culturas de la galaxia iba a ser uno de los mayores fracasos de Palpatine, error que ellos no deseaban repetir. Con ese fin, la estructura de la Alianza permite que cualquier organización que desee unirse a ella siga siendo una entidad autónoma y continúe funcionando del modo que a su gente le resulte más cómodo y tradicional.



Cada Mando Aliado posee el equivalente a los cargos de jefe de Estado y ministros del Gabinete, aunque cada uno de estos puestos estará ocupado por el análogo que tenga más sentido desde el punto de vista de esa cultura. En consecuencia, el puesto de Secretario de Suministros para un estado concreto que pertenezca a la Alianza puede ser un cargo hereditario, un consejo plenario o un droide programado para desempeñar esa tarea.

SERVICIO DE INTELIGENCIA DE LA ALIANZA

Aunque está situado bajo el mando directo de las Fuerzas Armadas de la Alianza, el Servicio de Inteligencia actúa de forma bastante independiente y desempeña un papel importante en asuntos tanto civiles como militares. Los representantes de la Alianza nunca llevan a cabo una acción de trascendencia política o económica sin que el Servicio de Inteligencia haya realizado previamente una investigación exhaustiva y presentado un informe a los ministros y al jefe de Estado.

La manera más probable de trabajar para la Rebelión es a través del contacto con su Servicio de Inteligencia. Este departamento es el que representa mejor la disposición a hacer todo lo que haga falta para conseguir la información y recursos que necesitan, así como para encargarse de cualquier amenaza directa para la supervivencia de la Alianza. Esto significa que sus métodos suelen ser sutiles, discretos y solapados, y esto convierte a los fronterizos en un atractivo recurso para los agentes de inteligencia que necesiten algo de ayuda para cumplir un objetivo.

LOS NIVELES SUPERIORES

El escalafón superior del Servicio de Inteligencia de la Alianza está dividido en tres departamentos: Intenciones, Operaciones y Contraespionaje. El jefe de Inteligencia (actualmente el general Airen Cracken) y su personal gestionan toda la organización e informan directamente tanto al jefe de Estado como a los comandantes supremos del resto de las fuerzas armadas.

Intenciones recopila datos de innumerables fuentes e intenta predecir las acciones de las fuerzas militares y otras organizaciones imperiales. Para esta labor emplean sus divisiones de Criptología, Análisis e Interrogatorio. Al mismo tiempo, Intenciones supervisa la división de Material, que se encarga de diseñar e implementar las diversas herramientas de alta tecnología utilizadas para tareas de vigilancia y demás operaciones encubiertas.

Operaciones, el mayor de los tres departamentos, despliega a los equipos y agentes que realizan acciones directas contra el Imperio. La división de Sistemas se encarga de la mayoría del trabajo, administrando las redes de células que proporcionan los datos de espionaje necesarios sobre planetas destacados. En los proyectos más grandes o complicados, la división de Coordinación toma el mando; se encarga de reunir a las personas más cualificadas para que gestionen operaciones delicadas y a largo plazo ideadas para acabar con organizaciones imperiales enteras. Sin embargo, la división con el irónico nombre de Operaciones Pasivas es la que realiza el trabajo realmente peligroso. Compuesta por los comandos, asesinos y soldados de fuerzas especiales más tenaces y mortíferos, esta división se encarga de las misiones en las que se espera sufrir un alto índice de bajas, incluidas operaciones de rescate, sabotaje de instalaciones y misiones de búsqueda y destrucción.

El departamento de Contraespionaje cumple la tarea esencial de proteger a la Alianza de cualquier peligro interno, una misión tan vital como absolutamente impopular. En todos y cada uno de los demás departamentos y divisiones de la Alianza hay situados agentes de la división de Seguridad que están constantemente alertas ante cualquier actividad sospechosa o indicio de infiltración. Cada vez que alguien es considerado sospechoso de haber cometido alguna acción dañina para la Alianza, la división de Recuperación se encarga de llevar a cabo una investigación completa y, si es necesario, un interrogatorio.

MANDOS DE SECTOR

Si el Servicio de Inteligencia de la Alianza necesita los servicios de un grupo de fronterizos, lo más probable es que contacte con ellos a través de un miembro de alguna célula de un mando de sector. La estructura aislada y los estrictos protocolos de contacto seguidos por estas células hacen que resulte casi imposible para personal ajeno a la Alianza el contactar con los peldaños más altos de la jerarquía. Aun así, un trabajo realmente eficaz en combinación con un claro desagrado hacia el Imperio puede llamar la atención de un alto cargo en la cadena de mando.

Cualquier contacto inicial con una célula del Servicio de Inteligencia de la Alianza se realizará a través de una única entidad que se limitará a contratar a los fronterizos para el tipo de trabajo que tengan más probabilidades de desempeñar. Es muy posible que los PJ no tengan la más mínima idea de que están trabajando para la Alianza, ni siquiera tras haber completado unos cuantos trabajos. Durante todo este tiempo se irán transmitiendo informes a los niveles superiores de la red mediante protocolos de contactos a ciegas, para que sean evaluados primero por coordinadores de zona y luego por jefes de red.

Llegará el momento en que, si el jefe de red ha quedado realmente impresionado (o si está lo suficientemente desesperado o falto de recursos), puede que apruebe una recomendación para implicar más al grupo en la organización.

LAS FUERZAS ARMADAS DE LA ALIANZA

Aunque su tamaño es sólo el de una fracción de la maquinaria bélica imperial, las fuerzas armadas de la Alianza se basan y son sumamente efectivas en exactamente el tipo de tácticas de ataque y retirada que son indispensables para su supervivencia. Debido a la naturaleza guerrillera de su estrategia, es perfectamente posible que las operaciones militares rebeldes empleen a especialistas locales para que les ayuden en alguna operación complicada.

La mayoría de los fronterizos suelen evitar cualquier tipo de participación directa en acciones militares contra el Imperio; esto, naturalmente, los vuelve bastante impopulares para el soldado medio que sirve en las filas de la Alianza. A pesar de todo, aquellos que ocupan puestos de liderazgo y saben reconocer el valor de los recursos atípicos a menudo

encuentran algún uso a una tripulación local que pueda ser motivada con unos cuantos créditos o la entrega de algún otro material útil.

MANDO MILITAR DE LA ALIANZA

La estructura general de las Fuerzas Armadas de la Alianza, tal como Bail Organa la organizase inicialmente, tiene una gran flexibilidad que permite una coordinación integral con las variadas y desiguales fuerzas a las que tiene acceso el Alto Mando de la Alianza. Esta flexibilidad indispensable mantiene a la Rebelión viva y en funcionamiento, sacando partido de los muchos recursos y capacidades diferentes que aporta cada aliado. Esta estructura facilita también el empleo de recursos peculiares como podría ser un grupo de fronterizos.

Además del Mando de Inteligencia, del que ya se ha hablado, hay otros seis: Flota, Armamento y Suministros, Cazas Estelares, Servicios de Apoyo, Fuerzas Especiales y Sector. Las probabilidades de que un grupo de fronterizos llegue a tener tratos con cualquiera de estos mandos son bastante bajas, aunque puede darse el caso de que las decisiones tomadas por el grupo les acaben haciendo formar parte del conjunto general de la Rebelión.

MANDOS DE SECTOR

En caso de que los fronterizos participen en actividades rebeldes, lo más probable es que operen a nivel de sector. Éstas son las acciones emprendidas por fuerzas que combaten en la guerra a nivel local, defendiendo sus hogares e intentando derrocar al gobierno imperial que controla su planeta y su pueblo.

Por desgracia, el hecho mismo de que la mayoría de estas fuerzas necesitan ayuda desesperadamente puede tener como resultado que al grupo de fronterizos la situación se les escape de las manos. Las fuerzas de sector reciben muy poco apoyo directo del Alto Mando de la Alianza, debido principalmente a que la mayoría de los recursos deben reservarse para operaciones mucho más grandes y ambiciosas. La propia supervivencia de estas fuerzas puede muy bien depender de lo dispuestos que estén algunos contrabandistas a pasar alimentos, medicinas y armas a través de un bloqueo.

TRATOS CON LA ALIANZA

Involucrarse con la Alianza no es necesariamente fácil, incluso aunque el grupo se lo proponga expresamente. Esconderse es una cosa en la que los rebeldes se han vuelto muy buenos, y aunque reclutan y buscan apoyo de forma activa, también hacen todo lo posible para evitar a los agentes imperiales.

Si hay alguien en el grupo que ya tenga vínculos con la Alianza, eso podría ayudar a establecer un contacto inicial. Es probable que la Alianza procure guardar cierta distancia con grupos que estén interesados exclusivamente en los beneficios. No es imposible mantener una relación financiera mutuamente provechosa, pero ningún miembro de la Alianza depositará su confianza en individuos de mentalidad mercenaria.



Éstas son algunas de las maneras en las que un grupo de fronterizos podría acabar involucrado con la Alianza:

- Un miembro de una célula de Inteligencia de la Alianza que se ha visto comprometida podría necesitar ayuda inmediata, ya sea para salir del planeta o para hacer llegar su último informe a su coordinador de zona o jefe de célula, si los fronterizos son los únicos a los que puede recurrir.
- El mando de las Fuerzas Armadas de la Alianza quiere hacer llegar algunos suministros vitales hasta una fuerza de sector que está manteniendo una posición clave, un tipo de trabajo para el que los contrabandistas destacan.
- El Servicio de Inteligencia de la Alianza debe enviar un grupo de comandos de Operaciones Pasivas al Espacio Hutt para cumplir una misión especial, y necesitan a alguien que sepa moverse por allí. Obviamente, ayudar a la Rebelión a causarle algún tipo de problema a los hutts podría plantear futuras complicaciones al grupo de fronterizos.
- Uno de los mejores amigos o parientes de uno de los fronterizos se ha unido a la Rebelión, y el grupo se entera de que la unidad a la que pertenecía ha sido capturada y está siendo trasladada a espacio imperial para su interrogatorio y posterior ejecución pública.



EL SOL NEGRO

Hace más de tres mil años, nada más finalizar la Gran Guerra Galáctica, una confederación de señores del hampa y mentes criminales se aliaron en Coruscant para apoderarse de varios territorios y recursos de la urbe planetaria. Tenaz, bien liderada y adaptable, la organización del Sol Negro se extendía por toda la galaxia y superaba con creces la capacidad de la Antigua República para combatirla.

A medida que la Guerra Civil Galáctica se recrudece, quienes conocen el extenso alcance y poder del Sol Negro insinúan que esta organización es como mínimo tan poderosa como la Alianza, y también podría suponer una verdadera amenaza para la autoridad imperial. En todo caso, pocos pueden decir con certeza cómo de grande es realmente el Sol Negro o hasta dónde llega su poder. Sus líderes ponen un gran empeño en asegurarse de que la participación del Sol Negro en cualquier empresa criminal quede bien escondida al resto de la galaxia. Muchas veces una actividad delictiva parece una operación completamente independiente, y ni siquiera su aparente líder tendrá la más mínima idea de que está trabajando para el Sol Negro.

Los intereses del Sol Negro incluyen el contrabando, la trata de esclavos, el chantaje, el secuestro, la extorsión, el tráfico de especia, la venta de armas ilegales, y prácticamente cualquier otro tipo de actividad criminal. Al mismo tiempo, la organización se ha vuelto tan poderosa que posee muchos negocios y corporaciones, incluso algún que otro planeta. Si hay alguna forma de ganar créditos, el Sol Negro tiene a alguien trabajando en ella.

ORGANIZACIÓN

A pesar de sus muchas posesiones y enrevesadas conexiones repartidas por toda la galaxia, la estructura de mando central del Sol Negro es bastante simple. La galaxia conocida está dividida en nueve territorios, en cada uno de los cuales hay un vigo. Este término es una antigua palabra tionesa que significa "sobrino", y que es utilizada para consolidar todavía más la idea de que toda la organización está dirigida por una familia grande y poderosa. De este modo se proyecta un frente unificado y se infunde un sentimiento de obligación familiar entre los muchos individuos que trabajan para el Sol Negro. Los vigos actuales son Clezo, un rodiano; Durga el Hutt; un humano al que se conoce solamente como Green; un kian'thar llamado Kreet'ah; el twi'lek Lonay; el mon calamari Perit; el nalroni Sprax; el quarren Vekker; y Wumdi, el vigo etti que se encarga del Sector Corporativo.

Por encima de todos los vigos está la figura del Señor Oculto, un verdadero emperador por derecho propio. El actual Señor Oculto del Sol Negro es el príncipe Xizor,

un miembro de la raza falleen con un pasado misterioso. Aunque tiene a su disposición a centenares de sirvientes y guerreros a los que puede llamar en cualquier momento (y puede reunir un ejército de miles de individuos en cuestión de horas), el secuaz más destacado de Xizor es la turbadora Guri, una belleza humana de ojos azules y cabello rubio que es la viva imagen de la fría eficiencia. Quienes han ascendido lo suficiente en la organización saben que Guri es la lugarteniente, administradora y guardaespaldas de confianza de Xizor. Los que no están tan bien informados tienden a suponer que ella es quien gobierna realmente el Sol Negro. Unos pocos sospechan que hay algo extraño en Guri, y que quizás no sea tan humana como aparenta.

Cada uno de los vigos supervisa una red bastante grande de que está exclusivamente bajo su cargo, con numerosos lugartenientes administrando cada una de sus diversas operaciones. A fin de proteger a la organización en general, el personal por debajo del rango de vigo sólo suele conocer a unos pocos individuos que también pertenecen realmente del Sol Negro; de hecho, hay incontables miles de individuos empleados por el Sol Negro que no tienen ni la más remota idea de quién es su auténtico patrón. Las bandas y grupos más pequeños poseen sus propios nombres e identidades y actúan con aparente independencia; sus líderes son los únicos que están conectados con los niveles superiores de la jerarquía.

Gran parte de la financiación para actividades externas procede de las arcas del propio príncipe Xizor, un dinero conseguido principalmente a través de su lucrativa y completamente legal corporación Sistemas de Transporte Xizor. Gracias a esta gigantesca compañía de transporte y sus muchos miles de cargueros y otros vehículos, no existe ningún lugar al que el Sol Negro no pueda llegar ni cargamento que no pueda trasladar. Esta maquinaria de flujo de recursos es engrasada generosamente mediante la entrega de sustanciosos pagos y sobornos a los funcionarios adecuados.

ACTIVIDADES

Las actividades del Sol Negro son muchas y muy variadas, y cada vigo tiende a centrarse en su propia área de intereses particulares.

Clezo es de mentalidad conservadora y empresarial. Prefiere dedicarse a un conjunto sumamente diversificado de actividades, buscando controlar el crimen dentro de unos cuantos sistemas en lugar de monopolizar un mercado o actividad delictiva en concreto. Se sabe que sus posesiones incluyen varios grupos y gremios de cazarrecompensas, incluido el gremio de la casa Tresario, conocida por su estrecha relación con el Imperio. La planificación cuidadosa y el mantenimiento constante del flujo de ingresos se han convertido en sus señas de identidad, y aunque Clezo busca nuevas oportunidades constantemente, nunca lo hace a expensas de sus operaciones actuales.

Durga es tan intrigante y artero como cualquier otro hutt, y sus principales preocupaciones parecen girar en torno a la manipulación de otros vigos mientras aparenta lealtad y sumisión como lugarteniente de Xizor. Sus actividades incluyen la explotación de todo el transporte y contrabando en y alrededor de Nar Shaddaa, así como un férreo control sobre las operaciones del Gremio de Comercio Klatooiniano. Durga muestra un saludable interés por el contrabando de armas y la trata de esclavos, y sirve como enlace del Sol Negro con los hutts, al mismo tiempo que ayuda a estos mediante su vínculo con la organización. En última instancia, evidentemente, Durga sólo se sirve a sí mismo.

Green invierte gran parte de su tiempo y energías en intentar reunir suficientes recursos y apoyo para convertirse en el próximo Señor Oculto. Sus ingresos son mucho más bajos de lo que deberían, pero a pesar de ello su valor como jefe de espías con acceso a redes de información verdaderamente extensas sigue siendo lo bastante importante como para permitirle conservar su puesto por el momento. Sus principales actividades son la extorsión y el chantaje en los mundos del Núcleo. Está intentando ampliar sus operaciones de contrabando de especia, a pesar de que se le ha prohibido expresamente exportar esa sustancia a Coruscant; los derechos exclusivos sobre ese mercado tan lucrativo le han sido concedidos a otro.

Kreet'ah, quien heredó de su madre este puesto, es un lugarteniente leal que lleva mucho tiempo sirviendo a Xizor. Su principal tarea como vigo consiste en el espionaje corporativo. Esto incluye el robo de secretos y tecnología valiosos, la evasión masiva de impuestos y la utilización de su extensa red de espías para redirigir transportes, manipular mercados y extorsionar fondos de incontables funcionarios corporativos corruptos. Su servicio más valioso para Xizor es su habilidad para predecir y notificar futuras tendencias de mercado y maniobras corporativas.

Cualquiera que trabaje en el Borde Exterior es posible que se inmiscuya sin proponérselo en alguna de las operaciones de Lonay. Este twi'lek concentra sus actividades en varios sectores de esa parte de la galaxia, haciendo aliados no sólo en el Sol Negro sino con otros grupos criminales e incluso algunas corporaciones. Su organización es sumamente flexible y está centrada en operaciones muy comunes en el Borde Exterior: trata de esclavos, contrabando de especia, tráfico de armas y todo tipo de vicios ilegales. El auge de la Rebelión ha causado un montón de problemas para el tráfico de esclavos de Lonay. Resulta irónico que para compensar algunas de sus pérdidas haya recurrido a pasar de contrabando armas y suministros para fuerzas de sector desesperadas de la Alianza, incluso aunque los rebeldes estén trabajando sistemáticamente para desmantelar sus otras operaciones.

El antiguo esclavo y experto pirata informático llamado Perit tal vez sea el vigo más afianzado en su puesto, aunque según se dice eso no le impide ocultarse tras un sistema de seguridad electrónica casi impenetrable y un pequeño contingente de droides asesinos. El propio príncipe Xizor fue quien liberó al mon calamari de la esclavitud y lo puso directamente a su servicio para que le ayudara a administrar sus posesiones cuando todavía era sólo un vigo. Como maestro del crimen tecnológico y computerizado, Perit es capaz de manipular mercados enteros mediante el pirateo, y su verdadero ejército de tecnólogos es uno de los recursos más valiosos de toda la organización del Sol Negro. Cuando Xizor consiguió el título de Señor Oculto, cedió su anterior puesto de vigo a Perit, quien se había convertido en un amigo de confianza y un poderoso aliado.

Sprax es otro patrón potencial para un grupo de fronterizos. El nalroni es el experto en transporte de mercancías del Sol Negro. Es posible que sus posesiones y actividades abarquen más territorio de la galaxia que las de cualquier otro vigo, puesto que van desde los mundos del Núcleo hasta los territorios del Borde Exterior. Sprax tiene a su servicio a

múltiples sindicatos de piratas, contrabandistas, ladrones de naves, tratantes del mercado negro, esclavistas y similares; la mayoría no tienen ni la más mínima idea de que trabajan para el sol Negro. También gestiona recursos corporativos relacionados con el transporte de mercancías, y ha creado una red serpentina de conexiones e intereses conflictivos para hacer que resulte imposible averiguar qué es lo que está haciendo en un momento dado. Curiosamente, Sprax hace un montón de tratos con la Rebelión para entregarles naves, armas y suministros, todos ellos contando aparentemente con la bendición de Xizor.

El vigo más estable y menos ambicioso de todos es Vekker, quien obtuvo su puesto simplemente a base de paciencia y lealtad. La mayor parte de su imperio criminal no puede decirse que haga especialmente honor a su nombre; Vekker supervisa un conjunto más bien grande de casinos y locales de espectáculos. Aunque los intereses de su territorio incluyen actividades criminales relacionadas con vicios ilegales, Vekker se centra principalmente en mantener contentos a los clientes que pagan y mantener así un flujo de ingresos constante. Debido a que sus posesiones resultan muy útiles al resto del Sol Negro como tapaderas legítimas y formas de blanquear dinero, esto hace que Vekker cuente con el aprecio de sus compañeros.

La entidad única que es el Sector Corporativo representa una oportunidad excepcional para el Sol Negro, y el vigo Wumdi se encarga de explotar dicha oportunidad. Como experto en la economía y política de la Autoridad, Wumdi sabe mejor que nadie dónde situar sus apuestas y cuándo renunciar para reducir las pérdidas. Con una poderosa red de funcionarios sobornados, espías, droides y especialistas, Wumdi está bien situado para sacar el máximo provecho de cualquier bonanza o crisis económica que afecte al Sector Corporativo. Sus actividades abarcan todos los campos, desde los vicios ilegales hasta el contrabando, pasando por el espionaje corporativo, evasión de impuestos y mucho más. A pesar de todo, el puesto de Wumdi no es tan seguro como a él le gustaría creer; la exorbitante parte que se apropia de los beneficios del Sol Negro no ha pasado desapercibida.

Situado por encima de todos los demás, el príncipe Xizor tiene sus propios planes y actividades. Con Guri administrando eficazmente todas las operaciones cotidianas, Xizor disfruta del lujo de poder atender sus proyectos personales. Poco se sabe acerca de sus objetivos, pero hay fuertes indicios de que Xizor está interesado en enfrentar a la Alianza y al Imperio entre sí. Algunos rumores sugieren que siente una fuerte enemistad hacia el mismísimo señor oscuro de los sith Darth Vader.

TRATOS CON EL SOL NEGRO

Involucrarse con el Sol Negro es una propuesta peligrosa. La organización tiende a hundir bien profundo sus garras en todo individuo que llegue a formar parte de ella, negándoles literalmente la opción de abandonarla. A pesar de todo, se puede ganar una gran cantidad de créditos ilegales (y una suma nada desdeñable de legales) trabajando de un modo u otro para el Sol Negro. Un grupo de fronterizos con un pasado especialmente execrable podría incluso llegar a tener vínculos con el Sol Negro, o peor aún, Obligaciones.

A continuación se mencionan unas cuantas de las muchas maneras en las que un grupo de fronterizos podría acabar viéndose al servicio del Sol Negro:

- El contrabando y el transporte son una parte muy importante de las operaciones tanto legítimas como ilegales del Sol Negro, y la organización gusta de contratar transportes ligeros tripulados por grupos de sinvergüenzas.
- Puede que llegue un momento en que la nave del grupo precise algunas reparaciones sumamente caras; la gente de Perit en concreto está siempre atenta a la oportunidad de hacer que un grupo así quede en deuda con el Sol Negro.
- Algunas veces es mejor dejar de lado las ofertas de recompensas y otras prácticas habituales en favor de un enfoque menos tradicional para la captura (o eliminación) de un objetivo. Un grupo de fronterizos podría ser

LOS MANDALORIANOS

Los clanes mandalorianos han engendrado a muchos de los cazarrecompensas, mercenarios y guerreros más peligrosos de toda la galaxia conocida. Los mandalorianos están compuestos por varios clanes que comparten una cultura común a través de vínculos de sexo, familia e incluso especie: la mayoría han sido con mucha diferencia humanos, pero hay muchos ejemplos de mandalorianos no humanos que se han labrado una reputación impresionante.

Los mandalorianos son famosos por su inconfundible y formidable armadura blindada, especialmente sus cascos con visor en forma de T. Originalmente estaban unidos en una cultura guerrera dedicada a la conquista, y esta obsesión les llevó numerosas veces a entrar en conflicto con la República. Los mandalorianos habían forjado numerosos lazos con el Imperio Sith, y la Orden Jedi se había convertido en un nombre que los mandalorianos asociaban con la desconfianza y la agresión. Los mandalorianos intentaron sin éxito conquistar la galaxia, e incluso después de su derrota, los mercenarios mandalorianos eran una visión frecuente y terrible en las muchas guerras libradas antiguamente en la galaxia.

No obstante, tras milenios de conflicto, la cultura mandaloriana fue evolucionando del militarismo a la paz. Las ciudades cúbicas del planeta Mandalore ya no fomentan la cultura guerrera de antaño. De hecho, el planeta sirvió como un punto focal para el movimiento de neutralidad durante las Guerras Clon.

A pesar de todo, todavía hay quienes se mantienen fieles al sangriento pasado de Mandalore. Ya sean revolucionarios violentos deseosos de derrocar el gobierno de su mundo, mercenarios endurecidos dispuestos a ofrecer sus habilidades al mejor postor o hábiles guerreros que intentan combinar el legado mercenario mandaloriano con el honor y un código marcial, todos ellos procuran que nadie en toda la galaxia olvide la imagen de la armadura de batalla mandaloriana.

precisamente lo que un vigo emprendedor esté buscando para una situación así; el truco está en no dejarse eliminar tras completar el trabajo.

- Quizás un amigo o ser querido esté muy endeudado o en serios problemas por cualquier otra razón con un agente o líder del Sol Negro. Su única esperanza reside en acudir a los fronterizos en busca de ayuda, lo cual creará un enmarañado y peligroso embrollo para todos los involucrados.
- ¿Qué es lo que podría suceder si un grupo de fronterizos moderadamente competentes se convirtieran en peones de un juego de poder entre dos vigos enfrentados? Aún peor, ¿qué es lo que podría pasar si alguien como Green intentara poner el grupo en contra de la gente del príncipe Xizor?
- El éxito, por lo menos en algunas empresas, puede acarrear un alto precio. Quizás el grupo se ha vuelto tan bueno en ciertas actividades que el Sol Negro envíe a alguien para reclutarlos o para eliminar a la competencia.
- Como una manera de salir bien parados de problemas legales, a los fronterizos se les podría ofrecer la oportunidad de que alguien limpiara sus historiales. Todo lo que tienen que hacer es infiltrarse en una operación del Sol Negro y ayudar a desmantelarla. Puede que la opción más inteligente sea ir a prisión.

LOS HUTTS

Para el resto de la galaxia, los hutts representan tanto una especie como una organización de inmenso poder e influencia. La idiosincrasia familiar de todo lo que hacen los hutts es debida a su sentimiento de superioridad colectiva por encima de todas las demás especies, y la inmensa fuerza económica y estratégica de sus clanes, a los que denominan *kajidics*. Aunque no todos los hutts participan en actividades criminales y del mundo del hampa, hay tantos que sí lo hacen que para la galaxia en general apenas hay diferencia.

El auténtico poder de los hutts radica en su riqueza, acumulada durante sus largas vidas y transmitida mediante elaborados protocolos de herencia. Con ella pueden contratar a todos los profesionales necesarios para cualquier operación que tengan en marcha, así como comprar a todos los esclavos que requieran para atender sus necesidades y excesos. Aunque los hutts más jóvenes son capaces de moverse y realizar actividades físicas, la mayoría de miembros de esta especie consideran que la obesidad y la inactividad opulenta representan la expresión definitiva del poder.



Aunque el alcance del poder de los hutts no llega tan lejos ni abarca campos tan variados como el del Sol Negro, esta última organización respeta el dominio absoluto que los hutts ejercen sobre los sectores y sistemas que reclaman como suyos. Estos incluyen una amplia franja de territorios del Borde Exterior que se conoce como Espacio Hutt.

SOCIEDAD Y ORGANIZACIÓN

Como ya se ha dicho, las actividades criminales emprendidas por un hutt se consideran un asunto familiar; pese a ello, es extremadamente raro ver más de un hutt en un mismo sitio. Cada uno de los hutt de un kajidic establece su residencia en un lugar desde donde pueda supervisar y administrar directamente sus operaciones criminales, rodeándose de soldados, sirvientes y especialistas que se encargarán de hacer todo el trabajo necesario. La mayoría de los hutts viven en la opulencia, aunque los gustos de cada individuo pueden variar.

Aquellos que trabajan para un hutt suelen vivir bastante bien, aunque los errores y la deslealtad pueden acortar su esperanza de vida. Nadie que no sea hutt, sin embargo, llegará jamás a alcanzar un rango de distinción entre los miembros de esta especie; tales puestos son reservados únicamente para los hutts que forman parte de ese clan concreto. Su ego y arrogancia colectivos se deben al hecho de haber logrado sobrevivir a la destrucción de su mundo natal, algo que según su propia mitología les concede una cierta cualidad divina.

Gran parte de la estrategia general y esfuerzos coordinados de los hutts se planifican desde su nuevo mundo natal, Nal Hutta. Aunque en un principio los diversos kajidics competían ferozmente entre ellos siguiendo cierta filosofía de supervivencia del más fuerte, Jabba Desilijic Tiure se afanó por convencer a su gente de que eran una especie tan superior que les correspondía unir sus fuerzas contra todas las "razas inferiores". Aquel ardid le fue de bastante provecho, puesto que le granjeó una posición privilegiada en las empresas criminales del Borde Exterior.

Aunque tiene reputación de despiadado y depravado con quienes le sirven (o se oponen a él), los grandes éxitos que Jabba el Hutt ha obtenido para él y su gente los ha conseguido mediante la coordinación y la cooperación. Jabba procura evitar conflictos costosos con entidades competidoras, prefiriendo seguir una filosofía de vive y deja vivir. Hasta ahora esto ha servido para mantener incluso al Sol Negro fuera de sus negocios, aunque durante el proceso ha tenido que hacer varias concesiones y prestar unos cuantos favores para poder mantener tan delicado equilibrio.

ACTIVIDADES

No hay prácticamente ninguna actividad criminal que esté fuera del alcance de los hutts, y aunque también mantienen unos cuantos negocios legales de forma parecida a como lo hace el Sol Negro, a los hutts les importa muy poco mantener la apariencia de ciudadanos respetables de la comunidad galáctica. Ya se trate de emprender negocios honestos o expandir sus oportunidades en los bajos fondos, los hutts siempre se implican directamente en toda actividad que desempeñan, y ven cada operación como un juego por el poder.

En la sociedad hutt hay muy pocos artesanos, artistas, técnicos o cualquier otra clase de artífices dignos de mención. Los más grandes de entre su especie son siempre magnates de los negocios, agentes comerciales y señores del crimen. Son los que se encargan de reunir la gente y los recursos necesarios para satisfacer una necesidad que haya dentro de un mercado concreto, para luego exprimir hasta el último crédito que puedan de esa operación. No hay nada que los miembros de esta especie respeten más, y sus habituales muestras ostentosas de lujo decadente están pensadas para reforzar su imagen de ricos y poderosos.

Controlar el flujo de los productos (y cobrar porcentajes de cada transacción efectuada en el proceso) es una parte importante del modelo de ingresos de las actividades de los hutts. Las ocupaciones criminales de un hutt siempre muestran su afán por pasar de contrabando cualquier producto que esté en demanda para hacerlo llegar a donde pueda venderse, especialmente artículos y sustancias ilegales. El comercio de especia, sobre todo cuando se trata de ryll, es una de las operaciones más grandes y extendidas en las que los hutts están involucrados, aunque también mantienen un activo comercio de esclavos, puesto que su desprecio hacia las demás especies los lleva a considerarlas de forma innata como poco más que artículos con aplicaciones útiles.

Los hutts son famosos por tomarse la venganza como una especie de pasatiempo cultural; no toleran que ninguna criatura agravie a un hutt y quede impune. Los hutts tienden a ver tales acciones como desmerecedoras para toda su especie, y cualquier hutt que se deje ofender por un miserable humano o cualquier otra criatura inteligente no es digno de su posición. En consecuencia, los hutts gastan cantidades desorbitadas de dinero para rastrear y capturar a cualquiera que haya jugado una mala pasada o fallado de alguna forma concreta. El simple asesinato no basta; será necesaria una elaborada tortura o alguna forma de humillación extrema que deje claro a todos los demás seres de la galaxia que jamás deberían cruzarse en el camino de un hutt.

TRATOS CON LOS HUTTS

Cualquier fronterizo que busque trabajo en el Borde Exterior puede verse en la difícil tesitura de tener que trabajar para un hutt. Estos alienígenas semejantes a babosas son prácticamente omnipresentes en la mayoría de actividades ilegales. Es muy probable que la mayoría de fronterizos empiecen a hacer trabajos para un hutt sin tan siquiera saberlo. Sin embargo, a diferencia del Sol Negro, un hutt no permanecerá mucho tiempo escondido entre bambalinas; cualquiera que haya demostrado ser útil y estar provisto de recursos no tardará en ser convocado hasta el hutt para el que esté trabajando. El propósito de este encuentro será doble: el hutt querrá evaluar por sí mismo al nuevo empleado en potencia, probablemente con un ojo puesto en la posibilidad de ofrecerle un cargo más permanente, pero también querrá dejar clara su superioridad impresionando con su poder y riqueza al aspirante.

La manera en que un fronterizo maneje semejante encuentro será, dependiendo de las tácticas que emplee, toda una demostración de su ingenio o de su coraje. Muchos hutts responden bien ante las bravuconadas y la confianza, aunque no siempre en el mismo grado. Si el fronterizo se excede en sus fanfarronadas, la entrevista puede malograrse rápidamente. La obediencia y el respeto son muy apreciados, pero el exceso de pleitesía o adulación pueden provocar que el hutt desestime las capacidades del individuo entrevistado. En todo caso, dada la afición de los hutts por las bestias carnívoras exóticas y las trampas letales complicadas, más vale asegurarse de que la entrevista sale bien.

Hay varias formas en las que los fronterizos pueden acabar teniendo que tratar con los hutts:

- Hay ocasiones en las que incluso los agentes más insignificantes de un hutt deben comparecer ante él para responder preguntas acerca de una operación que ha salido mal. Es posible que se encargue a los fronterizos buscar y acompañar a una de estas personas ante la presencia del hutt.
- Puede que los fronterizos se hayan vuelto especialmente buenos en algo y se haya corrido la voz de sus proezas. El hutt local querrá entrevistarlos con la intención de incorporarlos a su organización (tanto si les parece bien como si no).
- Como sabe todo hutt que gobierne una ciudad o un planeta, mantener contentos a los lugareños es bueno para los negocios. Quizás sus mejores corredores de aceleradores necesitan algún rival nuevo, o tal vez le hacen falta unos cuantos luchadores nuevos para su arena de combate favorita. Unos forasteros medianamente competentes serían una estupenda elección para animar un poco las cosas.
- Puede que esa tal Rebelión sea buena para los negocios, pero ningún hutt quiere verse obligado a escoger un bando. Los fronterizos podrían recibir el encargo de contactar con los rebeldes de forma discreta, quizás acordando una operación para el contrabando de armas y otros recursos.

OTRAS ORGANIZACIONES

La galaxia es inmensa; según la mayoría de los cálculos contiene como mínimo 180.000 millones de sistemas estelares. Incluso aunque sólo esté habitada una pequeña fracción de estos sistemas, hay tantas organizaciones, grupos, clanes, tribus, compañías y otras facciones diferentes que son imposibles de catalogar por completo. Cuanto más se aleje un grupo de fronterizos de los mundos del Núcleo, más probabilidades tendrán de toparse con entidades completamente nuevas y experiencias inauditas.

A continuación se mencionan algunas de las facciones más conocidas o destacables que los fronterizos pueden tener motivos para encontrarse. Dichos encuentros pueden implicar un trabajo remunerado o consistir en una lucha desesperada por la supervivencia. Buena parte de ello dependerá de la habilidad y suerte colectivas de los fronterizos.

LA AUTORIDAD DEL SECTOR CORPORATIVO

El Sector Corporativo alberga tantas oportunidades como peligros para los fronterizos. Se trata de una extensa región del Borde Exterior que, a través de la Autoridad del Sector Corporativo, se encuentra bajo el control absoluto de las megacorporaciones, y en consecuencia está libre en gran medida del yugo imperial (para más información sobre el Sector Corporativo y su formación, consulta la página 351). Aun así, la mayoría de los fronterizos pueden encontrar en la ASC un adversario tan peligroso como el Imperio si se les ocurre incumplir alguna de sus incontables normas burocráticas o empresariales.



PLOOVO DOS-POR-UNO

Ploovo Dos-por-Uno es un señor del crimen humano que tiene su base en Etti IV y controla una gran cantidad de actividades criminales y clandestinas dentro del Sector Corporativo. Ploovo empezó su carrera como un usurero, y era famoso por enviar matones contratados a cobrar las deudas de sus "clientes". En la actualidad las operaciones de Ploovo van mucho más allá de la simple usura; este señor del crimen ha ampliado sus actividades a la contratación de mercenarios, cobros por protección y operaciones de contrabando por todo el espacio corporativo... hasta hubo una ocasión en la que Ploovo financió las reparaciones del *Halcón Milenario*. Por lo general, el Servicio de Inteligencia Imperial considera a Ploovo como un señor del crimen "de nivel intermedio"; está demasiado poco dispuesto a ensuciarse las manos y carece de suficiente sentido de ambición como para que se le pueda considerar una verdadera amenaza. Esta infravaloración de las habilidades de Ploovo es quizás lo que hace de él un intermediario tan valioso para acordar actividades ilegales.

La ASC es una entidad compleja y enrevesada, administrada por entero como una corporación independiente encargada de supervisar el sector en el cual todas sus empresas signatarias llevan a cabo sus negocios. Cualquiera que desee hacer alguna operación comercial en el Sector Corporativo ha de ser muy cuidadoso con la gestión de sus asuntos; debe pagar los impuestos adecuados, rellenar los formularios correctos y estar absolutamente seguro de haber tenido en cuenta hasta el más mínimo detalle. E incluso así, va a encontrarse en grave desventaja si no es uno de los accionistas principales de la ASC.

El gobierno del Sector Corporativo consiste en una Junta de Dirección Ejecutiva integrada por 55 directores y un director ejecutivo. Los puestos más importantes incluyen el de presidente (prex), varios vicepresidentes (viceprexes) encargados de supervisar los distintos departamentos de la ASC, y un asesor imperial. La ASC confía en su división de Seguridad para imponer su régimen, lo cual suelen hacer empleando a su temido y odiado Equipo de Seguridad Policial. Aunque los "espos" son en esencia matones a sueldo de las corporaciones, sus armas y equipamiento son comparables a los de un ejército. Cuentan con las naves, vehículos y armas necesarios para poder llevar a cabo cualquier operación desde el mantenimiento de la ley y el orden hasta la

guerra a gran escala. La legislación varía según los antojos de la ASC. Debido a que quienes viven dentro de sus fronteras poseen privilegios en lugar de derechos, la ley viene a ser en esencia lo que a los espos les convenga que sea (siempre y cuando sus amos corporativos estén de acuerdo).

Para mantener el control del Sector Corporativo, los espos poseen una flota de piquete de un tamaño considerable compuesta por naves de línea y cazas estelares. Muchas de sus astronaves son vehículos antiguos comprados a bajo precio, como destructores estelares clase Victoria y corbetas clase Merodeador. Aun así, son más que suficientes para encargarse de contrabandistas, piratas y otros maleantes.

Muchos fronterizos ven el Sector Corporativo como un lugar lleno de oportunidades y una forma de escapar a la opresión del Imperio Galáctico. En esto último están parcialmente en lo cierto. La ASC sigue siendo semiautónoma con respecto al Imperio, y dentro de sus fronteras hay grandes oportunidades por aprovechar. Por otra parte, la ASC aplica su propio cuerpo de leyes opresivas encaminadas a garantizar beneficios constantes y aplastar a cualquiera que ose interferir. Aún más, las mejores oportunidades siempre quedan en las manos de las compañías accionistas de la ASC en detrimento de los habitantes comunes del sector.

Irónicamente, esto significa que las mejores oportunidades que se pueden encontrar en el Sector Corporativo están en el lado más alejado de la ley. Actividades como el contrabando de artículos prohibidos hacia o desde la región, o ayudar a disidentes en su lucha contra la ASC, suelen estar mejor pagadas que cualquier trabajo honrado, aunque sean más peligrosas. Por otra parte, muchas de las corporaciones que forman la ASC están dispuestas a contratar "activos no oficiales" para que realicen tareas ilegales que preferirían poder negar públicamente.

EL CONSORCIO ZANN

Quizás no haya ningún otro sindicato criminal que pueda representar mejor la determinación y el carisma de un solo individuo que el Consorcio Zann. Como si fuera un rey guerrero, Tyber Zann gobierna su imperio criminal con una estrategia efectiva y una despiadada dedicación al éxito. Comprende muy bien la naturaleza de los seres con capacidad de raciocinio, y está convencido de que dondequiera que exista cualquier tipo de sociedad siempre habrá almas que corromper y créditos que ganar.

Zann fue un antiguo protegido de Jabba el Hutt hasta que decidió traicionarlo, un acto por el que terminó en las minas de especia de Kessel. Pero no tardó en escapar y se dedicó a construir un poderoso imperio criminal. Gracias a su rápido crecimiento en todo tipo de actividades criminales y las incursiones realizadas contra almacenes imperiales de riquezas y materiales, el Consorcio Zann se está convirtiendo en una potencia galáctica. Zann ha proyectado su organización con un enfoque mucho más castrense que el de muchas otras entidades criminales, y aunque no es ni de lejos tan poderoso como una verdadera fuerza militar como el Ejército o la Armada Imperial, sigue siendo formidable.

El Consorcio Zann es lo bastante extenso y poderoso como para merecer la atención del Sol Negro. El príncipe Xizor ha hecho algunas propuestas en torno a la idea de la cooperación entre ambos grupos. La respuesta de Zann ha sido favorable, aunque es probable que él considere esto como una oportunidad para ofrecer al Sol Negro una falsa sensación de seguridad antes de traicionarlo y neutralizarlo. Considerando que es sumamente probable que Xizor tenga planes parecidos, cualquier relación entre ambos señores del crimen va a desarrollarse lentamente en el mejor de los casos. Zann tampoco siente ningún cariño por la Alianza Rebelde, y en algunas ocasiones ha actuado contra ella. Aun así, Zann odia al Imperio y a veces ataca sus intereses o instalaciones por puro despecho.

EL SINDICATO TENLOSS

El Sindicato Tenloss se encuentra justo en la línea que diferencia un sindicato criminal de una entidad corporativa legal. La Corporación Tenloss, el conglomerado financiero de negocios que el Sindicato utiliza como tapadera, es un conjunto de diferentes compañías especializadas en diversos campos que abarcan desde los juegos de azar a la minería, pasando por la construcción de naves. Al mismo tiempo mantienen operaciones ilegales clandestinas (a menudo dentro de sus compañías legales) dedicadas a fabricar artículos prohibidos como armas, blindajes o incluso astronaves como el interceptor Avispón. El objetivo principal del Sindicato Tenloss consiste en maximizar los beneficios. El que dichos beneficios procedan de operaciones ilegales o de ventas legales no les importa en absoluto, y el enfoque de este grupo siempre se decanta hacia cualquiera de estos dos ámbitos que esté resultando más lucrativo en un momento dado.

Aunque no está ni de lejos tan extendido como el Sol Negro (organización con la que mantiene estrechos vínculos) o el Consorcio Zann (Tenloss actúa principalmente en el sector Bajic), este sindicato goza de mucho respeto y hace buenas migas con casi todas las demás comunidades criminales. También hay cierto número de facciones, empresas y gobiernos a las que les gusta hacer negocios con Tenloss, sobre todo las que necesitan naves y equipo militar que no pueden adquirir de ninguna otra manera.

Como regla general, la serie de comités que operan en los diferentes niveles del Sindicato Tenloss se centran en objetivos profesionales y económicos: no son propensos a actuar llevados por la pasión o el capricho. Prefieren aceptar pérdidas menores antes que invertir recursos innecesarios en venganzas improductivas. Por otra parte, en caso de que alguien se convierta en una amenaza seria para sus operaciones, el Sindicato puede reunir una fuerza impresionante que descargar sobre sus enemigos.

EL GREMIO DE CAZARRECOMPENSAS

Aunque por toda la galaxia hay un número incontable de grupos menores, casas gremiales y otras organizaciones para cazarrecompensas y asesinos, la mayor parte de los negocios serios se llevan a cabo a través del gigantesco Gremio de Cazarrecompensas. El Gremio, a decir verdad, se compone a su vez de cierto número de casas y sindicatos, todos ellos dedicados a un tipo de trabajo concreto o doctrina específica impartida por sus fundadores y líderes.

A continuación se resumen cuáles son las diferentes casas:

- La casa Benelex se especializa en secuestros y tiene estrechos vínculos con el Imperio y el Conglomerado de Defensa Drearíano.

LOS GENOHARADAN

Fundados originalmente por el antiguo dictador Xim el Déspota como una forma de policía secreta, los GenoHaradan existían para eliminar cualquier posible amenaza para el reinado de Xim. Esto solía significar con frecuencia la eliminación de rivales y enemigos poderosos, pero ni siquiera los mejores esfuerzos de los GenoHaradan pudieron impedir la caída del imperio de Xim a manos de los hutts y sus aliados. Muchos historiadores creen que los GenoHaradan perecieron con su fundador en la Tercera Batalla de Vontor, pero en realidad el grupo logró sobrevivir y pasó a la clandestinidad. A lo largo de los milenios que han pasado desde la caída de Xim, los GenoHaradan se transformaron en un gremio secreto de cazarrecompensas de élite dedicados a manipular los acontecimientos de la galaxia mediante el asesinato. El grupo fue evolucionando lentamente desde un instrumento de los ricos y poderosos a una secta más exclusiva con sus clientes tras percatarse de que sus propios intereses dependían del orden y la estabilidad. En consecuencia, los GenoHaradan actuaron para proteger y apoyar a la República Galáctica, aprovechando su crecimiento para lucrarse. Muchos creen que los GenoHaradan podrían seguir existiendo durante la época del Imperio Galáctico.

- La casa Neuvalis se considera muy joven en todos los aspectos, pero aun así posee unos recursos financieros extraordinarios y trabaja de forma exclusiva para intereses imperiales o corporativos. Neuvalis sólo acepta los trabajos mejor pagados y garantiza su cumplimiento en el transcurso de un año o la devolución del doble de la tarifa original.
- La casa Paramexor sólo acepta contratos para cazar asesinos. Compuesta por un pequeño grupo de rastreadores de élite, Paramexor es también famosa por no capturar jamás a sus presas con vida.
- La casa Renliss fue fundada por un par de hermanas con presuntos vínculos con el Servicio de Inteligencia Imperial, emplea únicamente a "cazadoras" femeninas y sólo acepta encargos contra presas masculinas. Aunque hay muchos en este negocio que consideran esta casa como una mera novedad o aberración pasajera, este gremio recibe un número considerable de encargos por parte del Imperio, y la motivación de todas sus cazadoras es tan alta que su letalidad.
- La casa Salaktori tiene la reputación de contratar únicamente a los mejores y de asegurarse de cuidar a los suyos. Es la casa más prestigiosa y respetada de todas, y el gremio más importante de la galaxia.
- La casa Tresario fue fundada por oficiales retirados de la Armada Imperial y se especializa en cazar piratas. Su constante éxito en sus operaciones contra la comunidad pirata les ha granjeado el favor del Imperio y la concesión de contratos más lucrativos.
- El Sindicato Mantis se parece más a un ejército mercenario que a un verdadero gremio de cazarrecompensas, aunque acepta encargos contra grupos grandes como bandas de aceleradores y gremios criminales agresivos. El Sindicato Mantis puede desplegar compañías o incluso batallones de combatientes, la mayoría de los cuales están al servicio del gobernador imperial Jaris Affric. Debido a esto, el resto del Gremio vigila atentamente a este grupo.
- El Sindicato Ragnar infringe casi todas las reglas aceptadas por el Gremio. Permite a sus miembros aceptar trabajos por su cuenta y lleva a cabo actividades de naturaleza militar como operaciones antiterroristas, asesinatos y sabotajes.
- El Colegio de Cazarrecompensas Skine no es un colegio en absoluto, aunque los líderes astutos procuran enviar a su gente a Skine siempre que pueden para recibir entrenamiento. Formado por un conjunto de individuos que son los mejores en una enorme variedad de campos, este grupo se especializa en atrapar a quienes parecen imposibles de capturar y hallar a quienes parecen imposibles de encontrar. El Colegio no suele aceptar contratos imperiales, pues prefiere tratar con corporaciones o individuos particulares.
- El Sindicato de Esclavistas, despreciado por casi todo el resto de casas y grupos del Gremio, sólo acepta recompensas por individuos que puedan ser vendidos fácilmente como esclavos. El grueso de sus filas se compone de cazadores inexpertos o torpes que se encargan de los contratos mal pagados y rechazados por los demás grupos. Descritos como un hatajo de asesinos y matones brutales, el Gremio los considera en el mejor de los casos como un mal necesario.

Si un cazarrecompensas no ha llegado a tener en el pasado ninguna relación con alguna de estas casas, lo más probable es que haya trabajado dentro de un grupo más pequeño, o quizás incluso lo haya hecho por su cuenta.

PIRATAS

La piratería es una actividad peligrosa pero lucrativa en estos tiempos oscuros y turbulentos. Aunque algunos piratas ejercen como corsarios, habiendo recibido autorización por parte del Imperio de la Alianza para atacar naves pertenecientes al otro bando, la mayoría asaltan cualquier nave que se cruce en su camino. Los piratas continúan siendo una de las mayores amenazas para los cargueros y transportes independientes.

La típica banda de piratas está organizada en dos grupos. Primero está el grupo de asalto que se encarga del combate nave contra nave, en el que se suelen utilizar armas iónicas para inutilizar los sistemas de energía de sus presas. Es entonces cuando los incursores se acoplan a la nave inutilizada, la abordan y se apoderan de todo el botín que pueda ser transportado. Los grupos piratas más numerosos pueden llegar a capturar naves enteras cuyas tripulaciones suelen ser reclutadas a la fuerza o asesinadas, mientras que los pasajeros tal vez sean liberados a cambio de un rescate o vendidos como esclavos. Estos grupos suelen ir creciendo hasta acabar convirtiéndose en auténticos sindicatos criminales, o se incorporan a una de dichas organizaciones si necesitan ayuda para operar a gran escala.

Hay un número incontable de bandas de piratas repartidas por toda la galaxia. Algunos de estos grupos se limitan a actuar en un único sitio, como los Jinetes de la Vorágine, que atacan únicamente alrededor de la Nebulosa de la Vorágine, o los Aparecidos de Lok, procedentes del

planeta Lok en el Borde Exterior. Hay otras bandas, como la de los Robanaves de Chorra, que tienen una zona de actuación de mayor tamaño.

Trabajar con piratas puede ser una forma rápida de ganar una buena cantidad de dinero, pero tales actividades pueden arruinar la reputación de cualquier fronterizo que pretenda dedicarse a negocios honrados en el futuro. Colaborar con estos criminales conlleva también el riesgo de enemistarse con una banda de degolladores y acabar perdiendo la nave o incluso la vida. Convertirse en corsario puede parecer una mejor alternativa, pero eso implica tener que escoger un bando en una guerra extremadamente sangrienta y compleja.

LA LEY Y EL ORDEN EN LA GALAXIA

Es probable que en la galaxia existan más leyes, normas y regulaciones que planetas. Es ciertamente imposible conocer cada ordenanza que se aplica a cada situación. Aun así, es conveniente familiarizarse con las leyes y requerimientos más importantes relacionados con cualquier trabajo que pretenda desempeñar un fronterizo. Como mínimo, siempre es buena idea saber qué leyes se están infringiendo y cuál puede ser el castigo.

LA LEY IMPERIAL

El propósito de la disolución del Senado y la instauración del Imperio en lugar de la Antigua República fue en apariencia erradicar la corrupción y el caos reemplazándolos por la justicia y la seguridad. Con la figura del Emperador gozando de una autoridad absoluta que es a su vez aplicada por Darth Vader y el poder de las fuerzas armadas imperiales, es verdad que la inmensa mayoría de los habitantes del espacio civilizado de la galaxia disfrutan de cierta paz y seguridad.

Lo que el ciudadano medio no tiene son libertades personales. Todo lo que entorpece los objetivos del Imperio se considera ilegal, y eso incluye hablar o actuar en contra del régimen imperial. Un ciudadano del Imperio es libre de viajar a donde quiera, comer lo que más le apetezca y cosas así, siempre y cuando le gusten los lugares, alimentos y actividades que aún no han sido prohibidos por la ley imperial.

Por si fuera poco, para poder beneficiarse de la seguridad y la paz otorgadas por el Imperio Galáctico, el ciudadano medio debe ser humano. Muchos no humanos son tratados por las leyes imperiales como ciudadanos de segunda. La doctrina del humanocentrismo está implícita en la ideología de la Cultura Humana Superior defendida por el Nuevo Orden, y no hay nada sutil ni discreto al respecto.

LA CARTA IMPERIAL Y EL NUEVO ORDEN

El canciller supremo Palpatine instauró el Nuevo Orden y todo lo que trajo consigo en el año 19 ABY cuando pronunció su discurso de la declaración de un nuevo orden delante del Senado Galáctico. Palpatine se proclamó Emperador en medio de atronadores aplausos, otorgándose a sí mismo la autoridad suprema sobre todos los asuntos gubernamentales y militares, además de justificar y legalizar el exterminio de los jedi. Pasarían días o incluso semanas antes de que los senadores, ahora súbitamente irrelevantes, empezaran a comprender el alcance de lo sucedido.

En realidad el Senado tardó casi dos décadas en pasar de ser un cuerpo asesor al que se ignoraba la mayoría de las veces a desaparecer por completo. Durante este tiempo hubo algunas facciones que lucharon, casi siempre en vano, por recuperar alguna semblanza de control o influencia sobre el gobierno imperial. La Carta Imperial, aunque basada en la Constitución Galáctica de la República que la precedía, situaba firmemente el poder ejecutivo en manos de Palpatine, convirtiéndolo en el jefe de estado, jefe del gobierno, comandante en jefe de todas las fuerzas armadas y la autoridad definitiva en todas las cuestiones económicas. El único éxito significativo que obtuvo el Senado contemplaba la posibilidad de introducir futuras enmiendas en la Carta Imperial; pero el proceso era tan caótico y enrevesado que a efectos prácticos era como si no existiera.

En el año 0 ABY, en respuesta a la Declaración de Rebelión, el emperador Palpatine disolvió definitivamente el Senado Imperial. Una estructura piramidal de moffs y gobernadores tomó las riendas del liderazgo administrativo en su lugar, mientras el Emperador y su equipo de asesores y burócratas emitían los decretos y órdenes que se les antojaba. Con aquella acción se desvanecieron los últimos vestigios de la República.

Quienes deseen comprender las leyes imperiales deben conocer unos cuantos principios básicos perfilados por Palpatine en su declaración.

- Los jedi son elitistas con poderes peligrosos y un deseo de dominar a todos los demás seres inteligentes. Deben ser exterminados y jamás permitirles prosperar de nuevo.
- La seguridad y la estabilidad son de vital importancia tras la crisis separatista y la terrible corrupción que anidaba en el corazón de la antaño grande República.
- Garantizar la seguridad y la paz de todos los ciudadanos requiere una nueva constitución, un cuerpo gobernante que sirva a la mayoría y un gobernante ilustrado y soberano que ostente el poder de forma vitalicia.
- Todos los seres deberían ser gobernados por una sola ley y hablar un único idioma.
- Son necesarias unas fuerzas armadas poderosas para proteger los derechos y la seguridad de todos los ciudadanos.
- Todos los enemigos del Imperio deben ser aplastados y eliminados por el bien común.

La esencia de lo prometido por la Carta Imperial es "seguridad, estabilidad, justicia y paz". El precio de estos derechos es un régimen totalitario con poder absoluto.

JUSTICIA PENAL EN EL IMPERIO

Con el desastre absoluto que era el código legal de la Antigua República, muchos creen que la división de Justicia de la

Coalición para el Progreso de la COMPNOR hace realmente honor a su nombre y función. La exigencia de Palpatine de "una sola ley" impulsa los esfuerzos de cada unos de sus miembros, y en consecuencia la mayoría de los mundos del Núcleo y sectores adyacentes experimentan ahora una uniformidad en su sistema legal como no se había visto en muchos siglos.

Parece ser que ha habido recientemente una propuesta para incorporar la doctrina de "infalibilidad imperial" en el código legal del Imperio. La mayoría de los miembros de la división de Justicia (que intentan crear un código legal justo) se resiste a introducir este principio dentro de los cimientos legales. La OSI, por desgracia, ha hecho suya esta causa, y parece ser que está trabajando para expulsar a esos miembros disconformes y reemplazarlos por mentes legales más flexibles.

EL PROCURADOR DE JUSTICIA

El Procurador ocupa el puesto más alto en el sistema de justicia criminal del Imperio y es el responsable de llevar a juicio los casos en los que estén involucrados criminales que ocupen altos cargos políticos o incluso planetas enteros. Es una de las personas que sirven al Emperador directamente sin tener que responder ante nadie más. Se trata, además, de un cargo muy bien protegido, puesto que se ejerce de forma anónima. Tan sólo el Emperador puede revocar una sentencia del Procurador, y eso es un suceso bastante improbable.

LA OFICINA IMPERIAL DE INVESTIGACIONES CRIMINALES (OIIC)

La OIIC responde ante la división de Justicia de la COMPNOR y sirve como la agencia central para el mantenimiento de la ley del Imperio. Se encarga de investigar y combatir las actividades delictivas que afecten a intereses imperiales, detrás de las cuales suele haber sindicatos criminales extendidos por varios sistemas y otras organizaciones similares. La OIIC persigue también a individuos especialmente abyectos que hayan cometido crímenes en varios planetas o dentro del espacio imperial.

Debido a que su jurisdicción abarca toda la galaxia conocida, la OIIC suele trabajar en colaboración con otras agencias y facciones. Éstas incluyen al Servicio de Inteligencia Imperial, las ramas de las Fuerzas Armadas Imperiales y agencias locales. Cuando se le requiere, la OIIC trabaja también con la OSI y otras agencias de la COMPNOR. Pero las preocupaciones de la OSI se centran mucho más en problemas y amenazas de carácter político, mientras que la OIIC se dedica a asuntos de derecho penal y su aplicación.

Además de sus agentes e investigadores ordinarios, la OIIC cuenta además con dos tipos de operativos de élite. Primero están los guardas de sector, un cuerpo de agentes de la ley muy hábiles y efectivos que lleva siglos existiendo y ha sobrevivido a varios gobiernos diferentes. Considerados tradicionalmente apolíticos, los guardas de sector suelen ser la única fuente de ley y orden en las regiones más lejanas del espacio. Suelen trabajar en parejas o en equipos pequeños, requisando recursos y personal de la policía o milicia local en caso de necesidad. En la actual era del Imperio, los guardas de sector siguen trabajando de forma completamente independiente, aunque la COMPNOR los tiene sometidos a una estrecha vigilancia.

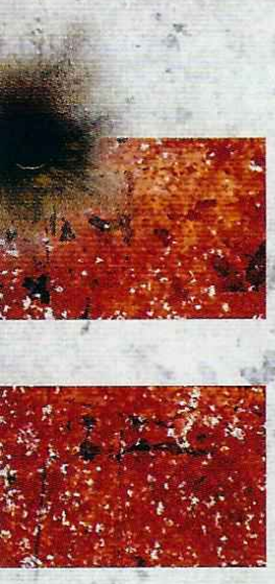
Los Agentes Especiales del Orden (AEO) son un cuerpo de élite cuyos miembros han sido reclutados principalmente de entre los guardas de sector y a los que se concede una amplia autoridad y recursos para que se encarguen de los criminales más peligrosos. Suelen trabajar de forma encubierta y en circunstancias sumamente peligrosas, y pasan por alto cualquier cantidad de delitos menores en su persecución de amenazas mayores. Su actitud caballerosa y su disposición a colaborar con casi cualquiera para atrapar a los autores de crímenes realmente atroces hacen que tanto los guardas de sector como los AEO sean populares entre la mayoría de los ciudadanos, aunque eso contribuye poco a congraciarlos con la OSI y otros seguidores incondicionales de la COMPNOR.

Tanto los guardas de sector como los AEO tienen un gran margen de discreción a la hora de imponer justicia. Esto incluye la autoridad para reclutar civiles que posean habilidades especiales para que les ayuden con sus investigaciones. Un equipo competente de fronterizos puede verse reclutado de forma inesperada y provisional por un guarda de sector o AEO que precisa de sus talentos.

HACIENDO NEGOCIOS EN EL IMPERIO

La mayoría de los individuos que quieren trabajar en el Imperio deben acatar las leyes imperiales, o al menos entenderlas (si planean infringirlas). La posesión y uso de astronaves en el Imperio, por ejemplo, está regulada, y el propietario de una nave debe tener su vehículo registrado.





CÓDIGOS IMPOSITIVOS IMPERIALES

A pesar de la propaganda que promociona el compromiso del Nuevo Orden de proteger a todos los ciudadanos de los excesos criminales cometidos por granujas y ladrones, los Códigos Impositivos Imperiales son el auténtico propósito que hay tras la extensa regulación del transporte y el comercio interestelares. El Imperio necesita un enorme tesoro público para poder seguir funcionando, y el comercio es la fuente más lucrativa y controlable de ingresos fiscales.

Se cobran impuestos por la adquisición de productos comercializables, así como por transportarlos hasta su destino. Hay impuestos por transportar esos productos a través de rutas hiperespaciales controladas por el Imperio, y también por cambiar de sector. De hecho, si un capitán de carguero no encuentra el modo de generar suficientes beneficios para cubrir el pago de todos esos impuestos y aranceles, al cabo de un par de meses estará en quiebra. Aún peor, los Códigos Impositivos Imperiales hacen que cada ciudadano sea el responsable de la carga de la prueba. Si un agente de aduanas u otro representante imperial exigen una prueba de que los pagos de impuestos están al día, el ciudadano en cuestión estará en serios problemas si no es capaz de presentar la documentación pertinente. Las multas pueden incluir la confiscación de los productos que están siendo transportados, la incautación de la nave o incluso una condena de varios años en un campo de trabajos forzados.

No es de extrañar que, a pesar de los peligros que entraña, el contrabando sea una alternativa popular para los capitanes de naves que son lo bastante osados para atreverse a practicarlo.

LA OFICINA DE NAVES Y SERVICIOS (ONS)

Probablemente el organismo civil que disfruta de más independencia dentro del Imperio, la Oficina de Naves y Servicios puede tener más de 18.000 años de antigüedad. Todos los puertos espaciales importantes tienen una sucursal de esta agencia, y no hay literalmente nadie que vuele por ningún rincón del espacio galáctico sin someterse a la autoridad de la Oficina. Ni tan siquiera el Imperio se atreve a interferir con la ONS de manera significativa, prefiriendo en lugar de ello exigir a sus propias agencias relacionadas que se coordinen con la Oficina siempre que sea necesario.

Este poder sin precedentes se debe a la inmensa cantidad de datos recopilados a lo largo de centenares de siglos y que detallan toda la información de astronavegación sobre la galaxia conocida. La ONS mantiene registros de todas las rutas hiperespaciales, fenómenos estelares y cualquier otra cosa relacionada con el viaje de un punto a otro de la galaxia, y toda entidad que necesita esta información depende de la Oficina para conseguirla.

Aún más, la ONS mantiene registros de cada nave y capitán en los que se incluyen números de identificación, certificaciones, especificaciones de la nave, códigos de transpondedor, armas, escudos y las últimas mejoras o revisiones. La ONS asigna a cada nave un código de transpondedor concreto, y todo capitán de nave debe tener siempre a mano su módulo de datos de la ONS. Este aparato contiene la información más reciente sobre la nave, su tripulación, sus datos de viaje y localización, así como sus certificaciones actuales; todos ellos datos que la ONS tiene ya en sus registros. La Oficina transmite periódicamente los datos relevantes más actuales a los puertos espaciales, oficinas administrativas imperiales y agencias de la ley. De hecho, la ONS se coordina directamente con el Ministerio del Espacio Imperial.

La Oficina posee una estructura y personal propios; de hecho, la mayoría de los cargos son hereditarios, y en caso de no serlo, el titular actual se encarga de educar y formar a su reemplazo. La ONS, por consiguiente, es tanto una administración pública como una especie de clan. El carácter crucial de sus funciones y la certeza de que no existe ninguna otra entidad capaz de administrar la ingente cantidad de datos que poseen hacen que su neutralidad sea un hecho consumado aceptado por todo el mundo, incluso por el Emperador.

EL MINISTERIO DEL ESPACIO IMPERIAL

A pesar del importante papel que tiene la ONS, el Nuevo Orden imperial exige cierto nivel de seguimiento y control de las astronaves y sus viajes, y aquí es donde entra el Ministerio del Espacio Imperial. Los datos de viaje y astronavegación recopilados por la ONS se introducen en boletines actualizados y transmitidos constantemente por el Ministerio. Estos boletines incluyen también información sobre las normas y regulaciones más recientes, además de avisos para viajeros espaciales y otros ciudadanos que estén buscando trabajo para el Imperio. El Ministerio también supervisa los datos que la ONS tiene sobre otras facciones para intentar detectar tendencias en la piratería, el contrabando y otros crímenes que se cometen en el espacio.

El Ministerio también se dedica a publicar y actualizar el *Manual de información para el viajero espacial*, el cual, entre otras cosas, detalla las Referencias Penales Imperiales. Conocidas más comúnmente como RPI por el viajero espacial medio, las Referencias Penales Imperiales se dividen en cinco clases. Aunque la suma de la ley galáctica, los Códigos Impositivos Imperiales y una cantidad ingente de otras fuentes puede hacer que las ordenanzas que rigen los viajes por la galaxia lleguen a marear, la mayoría de los viajeros espaciales conocen como mínimo las cinco categorías generales:

- **Clase cinco:** Infracciones menores que suelen tener como consecuencia multas leves o un pequeño soborno para que alguien haga la vista gorda. Se incluyen transgresiones contra leyes locales sobre importación y exportación, o carecer del equipo de emergencia adecuado. Las multas pueden ascender a los mil créditos, aunque suelen ser mucho más bajas (o reducirse pagando directamente al funcionario involucrado parte de la diferencia). Indicios de tener vínculos con la Alianza pueden hacer que la pena por una de estas transgresiones se agrave rápidamente hasta el ingreso en prisión. Las clase cinco reciben también el nombre de "quintas".
- **Clase cuatro:** La categoría inmediatamente superior comprende infracciones como el transporte de especia común, evasión menor de impuestos, licencias caducadas hace mucho o llevar a bordo artículos considerados como contrabando menor sin contar con los permisos adecuados. Las multas por estas infracciones pueden subir hasta los cinco mil créditos. Puede que un viajero espacial deba tener en su historial una o dos "cuartetas" antes de que el típico corelliano llegue a considerarlo un auténtico contrabandista. Cabe señalar que los traficantes de especia pueden verse en problemas mucho peores si son interceptados por personal de la Armada Imperial.
- **Clase tres:** Las transgresiones de este nivel suelen acarrear la incautación forzosa de la nave y la confiscación de todos los bienes transportados. Entre las

infracciones incluidas están los intentos de soborno de funcionarios imperiales o el transporte no autorizado de artículos considerados como contrabando mayor, tecnología restringida o sustancias estupefacientes. Aunque se puede llegar a evitar la cárcel, es muy probable que las penas y multas alcancen los diez mil créditos. Aún pero, borrar un "trío" del historial de forma permanente requiere la intervención de un pirata informático muy hábil o arriesgarse a intentar sobornar al funcionario adecuado.

- **Clase dos:** Quien sea descubierto transportando tecnología realmente restringida, sobre todo armas y suministros de guerra, se enfrenta a una "pareja". Esto resulta doblemente cierto si en su nave tiene también instalado armamento ilegal. El capitán y su tripulación son arrestados de inmediato y se confisca su astronave. Tendrán que pagar una multa mínima de diez mil créditos y cumplir una condena de entre cinco y treinta años en prisión. Tener vínculos leves con piratas o la Rebelión puede considerarse también una infracción de clase dos cuyas penas pueden ser todavía más severas.
- **Clase uno:** Los delitos realmente graves, como ejercer la piratería, disparar contra otros viajeros espaciales o recursos imperiales, o la posesión de tecnología totalmente prohibida, son los que entran dentro de la categoría de "figura" de delitos criminales. También se considera un delito de clase uno todo vínculo demostrado con la Alianza o cualquier otra conspiración contra el Imperio. Los infractores de clase uno pueden considerarse afortunados si sólo reciben una condena que los haga pasar unas cuantas décadas de sus vidas en una colonia penal o en las minas de especia de Kessel. La pena más frecuente es la ejecución.

LEY SECTORIAL, ZONAL Y PLANETARIA

La historia, la influencia cultural, los fenómenos estelares... todos estos factores y muchos otros pueden ser la causa de leyes y regulaciones que se dan únicamente en un sector o planeta en concreto. Dado que la ignorancia de la ley pocas veces se considera una defensa viable cuando se ha quebrantado alguna norma, los fronterizos y demás viajeros espaciales prudentes harían bien en documentarse antes de entrar por vez primera en un nuevo sector.

INFORMACIÓN GENERAL

Todo viajero que vaya a aterrizar por primera vez en un planeta concreto debería tener en cuenta dos importantes cuestiones legales. La primera es el grado en que se aplica la ley imperial en ese sector. La segunda, naturalmente, es si existe alguna ordenanza local específica que tenga asociadas penas severas.

En el primer caso se pueden hacer unas cuantas conjeturas basándose en la cercanía a los mundos del Núcleo y la importancia estratégica o económica del sector o planeta en cuestión. En un sector del Núcleo la aplicación de la ley imperial puede ser omnipresente y opresiva, con abundantes patrullas de la Armada y una cantidad incontable de fragatas del Servicio de Aduanas. En los sectores más remotos la presencia imperial suele ser menor y menos constante. También hay que tener en cuenta que los diversos oficiales y funcionarios con los que uno puede encontrarse en los sectores más lejanos suelen ser menos ambiciosos y capaces que sus compañeros del Núcleo. Un viajero astuto que visita un sector remoto puede encontrar bastante fácil evitar a los funcionarios imperiales y escaquearse a base de sobornos de los pocos con los que se tope.

Pocos sectores poseen leyes específicas que se apliquen solamente a los planetas y al volumen de espacio que abarcan, y en caso de tenerlas, dichas leyes suelen estar basadas en elementos exclusivos de ese sector. Es posible, por poner un ejemplo, que en los planetas más importantes de un sector concreto existan tradiciones y costumbres que prohíban completamente la esclavitud y el Imperio no haya emprendido ninguna acción para alterar esa postura. En un caso así, a pesar de que la esclavitud se considera legal en muchos sectores imperiales, en éste es perfectamente posible que los funcionarios locales investiguen y encausen a cualquiera que esté directamente involucrado en el comercio de esclavos.

Los fenómenos estelares o cósmicos pueden ser otra fuente de leyes sectoriales. Podría haber, por ejemplo, un cinturón de asteroides que contenga yacimientos abundantes de recursos sumamente valiosos. Al tratarse de la principal fuente de ingresos de su sector, casi con toda seguridad habrá leyes específicas concernientes a los viajes hacia y por el interior del cinturón de asteroides, así como en lo que respecta a llevar a cabo cualquier tipo de negocio o empresa allí. Según el impacto que el cinturón de asteroides haya tenido en los viajes locales, puede que se hayan implementado regulaciones específicas para reforzar la seguridad: ignorar estas regulaciones puede suponer fuertes multas, aunque la única razón sea el riesgo que corren las operaciones mineras locales si algún vehículo se estrella contra sus instalaciones.

EJEMPLO DE LEY SECTORIAL: LA ASC

La Autoridad del Sector Corporativo es un ejemplo perfecto de un sector con sus propias leyes y ordenanzas específicas. El carácter único de la ASC elimina las leyes y supervisión imperiales y las reemplaza por sus propias regulaciones y sistema legal.

Todo el que entra legalmente en el Sector Corporativo es informado sobre las leyes de la ASC. Se parecen bastante a las RPI, aunque modificadas por el carácter mercantilista de la Autoridad. Es importante señalar que en una sociedad capitalista como es la ASC estas leyes pueden sortearse si se dispone de la suficiente cantidad de dinero. Es posible, por ejemplo, comprar por una sustanciosa suma una dispensa de la ASC que permita a un capitán transportar en su nave sin ningún problema armas u otros artículos considerados ilegales.

- **Clase D:** Estas infracciones menores incluyen contribuir a una alteración del orden público durante un turno de trabajo, llegar tarde a un turno de trabajo, conducta insegura o inapropiada mientras se está trabajando y faltar al respeto a funcionarios o policías de la ASC. Hasta estas infracciones menores pueden suponer el encarcelamiento en un campo de trabajo por un periodo que oscila entre un mes y todo un año. También puede ocurrir que los infractores sean degradados y pierdan hasta tres meses de salario.
- **Clase C:** Las infracciones de esta clase incluyen actos vandálicos contra propiedades de la Autoridad, pose-

sión de armas ilegales, impuntualidad reiterada o negligencia en el cumplimiento del deber (en otras palabras, ser un mal trabajador) y difundir calumnias o libelos contra funcionarios y programas de la ASC. El infractor se enfrenta a multas de hasta seis meses de salario, degradación de rango y la posibilidad de ser encarcelado en una colonia de trabajos forzados por un periodo de entre tres meses y cinco años.

- **Clase B:** Estas infracciones ya se consideran algo serio. Los delitos de esta clase incluyen la malversación de cantidades menores a diez mil créditos, conspirar contra la Autoridad, fraude crediticio, mal uso de derechos intelectuales y símbolos registrados de la ASC, y el transporte de armas ilegales y contrabando de alto nivel dentro del sector. Las consecuencias incluyen penas de cinco a veinte años en una colonia de trabajos forzados y multas que van de uno a tres años de salario.
- **Clase A:** Éstas son las peores infracciones, que resultan en el exilio permanente del sector o, más frecuentemente, la condena perpetua a una colonia de trabajos forzados. La ejecución no está descartada. Estas infracciones incluyen el sabotaje industrial, malversación de cantidades superiores a diez mil créditos, destrucción intencionada de propiedades de la ASC, terrorismo y piratería, conspirar para formar un sindicato y violación de las leyes de la Autoridad sobre el armamento de naves.

EJEMPLO DE LEY PLANETARIA: ELROOD

Pese a estar situado en el Borde Exterior, Elrood es un mundo altamente civilizado y desarrollado, y la capital del sector Elrood. Es también el principal centro de comercio y manufactura de su sector, lo que asegura su importancia y riqueza. A pesar de estos factores, todo el sector está patrullado únicamente por dos destructores estelares imperiales y una pequeña flota de otras naves.

Aunque se atienen a la mayoría de leyes imperiales, los astropuertos de Elrood caen dentro de la administración del Mando Astroportuario de Elrood (MAE). Esto significa que las fuerzas de seguridad de sus puertos espaciales se centran en leyes y regulaciones locales. Las naves cuyas infracciones en su historial no lleguen a la clase 1 ó 2 tienen muchas probabilidades de aterrizar sin problema en un astropuerto de Elrood. También ayuda el que el MAE no esté enlazado directamente con las bases de datos imperiales, aunque recibe actualizaciones periódicas por parte del Ministerio del Espacio Imperial.



A pesar de todo, las autoridades de Elrood aplican de forma bastante enérgica las normas imperiales concernientes a las astronaves, en la mayoría de los casos con la intención de proteger su atmósfera, rutas espaciales y el viaje en general por el sector. Los problemas con las especificaciones de una nave tienen muchas probabilidades de zanjarse con notificaciones o incluso multas por parte del MAE con la intención de obligar a un capitán díscolo a cumplir las regulaciones.

Elrood posee varias regulaciones, tasas, impuestos y leyes con las que todos los viajeros deberían familiarizarse lo antes posible. A continuación se proporcionan unos cuantos ejemplos de lo que cabe esperar cuando se visita Elrood o algún otro de los muchos planetas civilizados del Borde Exterior:

- Las tarifas básicas de aterrizaje se calculan en base a 10 créditos por cada 10 metros de eslora de la nave. Las tarifas de descontaminación van incluidas en ese precio. Atracar en un muelle cuesta en la mayoría de sitios el 10% de la tarifa anteriormente mencionada, por día. El servicio de aduanas cobra una tasa de un 1% del valor total de la carga entregada o introducida a bordo.
- Las discrepancias en el manifiesto de la nave conllevan una multa equivalente al 20% del valor de los productos que faltan.
- Las salidas del astropuerto deben solicitarse con antelación al MAE, momento en el que se asigna horario y ruta de salida.
- Las naves tienen prohibido utilizar armas tanto en el planeta como dentro del sistema, hecho que se castiga imponiendo fuertes multas (o la incautación de nave) y encarcelando al infractor.
- Todos los seres inteligentes deben pagar una tasa de visita de 5 créditos (los droides están exentos).
- El cargamento definido como contrabando incluye las armas y los blindajes, especies animales no autóctonas, especia y drogas sin usos médicos y minerales restringidos. Se pueden comprar permisos a la llegada para ciertos tipos de especias recreativas, fauna exótica y minerales restringidos. Estos permisos cuestan 10 créditos, pero si el individuo planea comerciar con estas sustancias, debe pagar también una tarifa equivalente al 5% de su valor total.
- El idioma oficial de Elrood es el básico.
- Las armas a distancia están restringidas en el planeta, así como las armas cuerpo a cuerpo que superen los 10 centímetros de longitud. Llevar cualquier arma restringida requiere un permiso que cuesta 50 créditos y el arma debe ser claramente visible en todo momento. No hay permisos disponibles para armas militares como carabinas o fusiles bláster, blásteres ligeros de repetición y armas cuerpo a cuerpo que se empuñen a dos manos. El blindaje personal está también terminantemente prohibido.
- Se exige que todos los droides tengan instalados mandos de retención. Elrood reconoce y exime de esta ley a los droides manumitidos, siempre y cuando puedan mostrar la documentación pertinente.
- Se espera en todo momento un comportamiento civilizado y razonable, y los infractores recibirán fuertes multas aparte de ser encarcelados o expulsados del planeta. Los actos de violencia, contrabando, robo o venta de artículos prohibidos se consideran una infracción grave y provocarán la intervención de las fuerzas policiales y de seguridad de Elrood.

FUERA DE LA LEY

Si los contrabandistas, viajeros espaciales u otros ciudadanos desean tratar con mercancía de origen dudoso o comprar artículos restringidos, no es muy probable que sean capaces de hacerlo de forma legal. Pero existen organizaciones ajenas a la ley que pueden ayudar a los fronterizos a traficar con este tipo de mercancías. El mercado negro es la más conocida de estas organizaciones.

EL MERCADO NEGRO

Es importante comprender que el mercado negro no es una única entidad homogénea. En lugar de eso, el término se refiere a un sinfín de redes y distribuidores repartidos por una cantidad incontable de mundos civilizados. Los mercados negros son redes imprecisas y tenuemente conectadas que trafican en secreto con bienes y servicios restringidos o ilegales, como si telarañas que cubren la sociedad civilizada. Una de las tareas más difíciles que puede intentar un viajero espacial consiste en aterrizar en un nuevo mundo y contactar con alguien relacionado con el mercado negro local. Para esto hay que formular preguntas discretas, organizar reuniones clandestinas y llevar a cabo cuidadosas negociaciones. Un paso en falso o una palabra inoportuna y el viajero se verá metido en un tiroteo, recibiendo una paliza en un callejón o arrestado por las autoridades.

Una vez que se establecen múltiples contactos fiables, comerciar en el mercado negro se vuelve mucho más fácil. Esto se aplica siempre que alguien esté intentando vender u obtener artículos o servicios en el mercado negro, no importa en qué puedan consistir. Incluso aunque un contacto sea incapaz de proporcionar un servicio o la compraventa de un artículo, quizá conozca a alguien de entre su lista personal de contactos que sí pueda hacerlo (probablemente a cambio de una pequeña comisión). Esto puede repetirse varias veces hasta que se logre encontrar al contacto adecuado. El éxito en el mercado negro depende de dos factores: a cuántas personas conoce uno y quiénes son esas personas.

Dado que las redes del mercado negro suelen traficar con artículos ilegales o restringidos, toda negociación se hace siempre con el riesgo de ser descubierta por las autoridades. Ésta es otra razón por la que tener muchos contactos en el mercado negro resulta útil. Los contactos pueden ser aprehendidos por las autoridades o verse obligados a esconderse. Es preciso tener siempre presente que las redes del mercado negro no son estables, y tener más contactos significa tener redundancias capaces de sobrevivir a esa inestabilidad.

Hay algunas habilidades y talentos que son imprescindibles para moverse con éxito en un mercado negro, dondequiera que esté. Es vital contar con alguien que posea buenos instintos callejeros, puesto que la mayoría de las operaciones criminales tienden a compartir algunas similitudes en todas las partes de la galaxia; también se ha de tener a alguien con buena labia a cargo de las negociaciones. Un buen sentido comercial resulta igualmente útil; puede que los tratos en el mercado negro sean ilegales, pero siguen siendo transacciones comerciales. Por último, dado que los mercados negros no están sometidos a las leyes convencionales, también es útil tener a alguien con aspecto peligroso y amenazador para que vigile la retaguardia y desaliente cualquier posible traición.

Trabajar para el mercado negro no siempre implica comprar, transportar o vender drogas, armas o tecnologías moralmente cuestionables. Hay muchos sitios en la galaxia que necesitan desesperadamente alimentos, medicinas y suministros básicos. Los habitantes de esos lugares no pueden permitirse pagar los impuestos y tasas imperiales, o tal vez el Imperio les haya privado del acceso a los suministros más indispensables como una forma de castigo. En consecuencia, los operativos del mercado negro podrían encontrarse ante la paradoja de estar cometiendo actos legalmente incorrectos pero moralmente correctos.

LA REBELIÓN

Con todo el poder del Imperio centrado en su destrucción, la supervivencia de la Alianza Rebelde parece algo milagroso. No hay peor crimen a ojos del Imperio que formar parte de la Rebelión, y eso significa que se encuentra aislada de muchas vías legales de suministro. En consecuencia, podría decirse que la organización que tiene la mayor necesidad de bienes y servicios en toda la galaxia tiene muchísimas dificultades para satisfacer esa necesidad, y suele tener que recurrir a métodos ilícitos para aprovisionarse.

Esta situación puede representar una valiosa oportunidad para contrabandistas y demás capitanes de carguero independientes. Las naves pequeñas de transporte, capaces de transportar artículos, materiales, armas, medicinas y personal importante a cualquier lugar donde hagan falta, resultan esenciales para la Alianza. Lo que a un carguero independiente le falta en capacidad de carga a granel lo compensa más que de sobra en flexibilidad y discreción. Los contrabandistas suelen conocer las mejores rutas para no ser interceptados por la Armada o el Servicio de Aduanas, y los fronterizos acostumbran a ganarse la vida infringiendo la ley.

Hay muchos, no obstante, que consideran que los riesgos superan los beneficios. Tener tratos con la Alianza es el peor crimen posible a ojos del Imperio, y lo más probable es que el infractor reciba una muerte rápida o una condena de por vida en las minas de especia de Kessel. Aún más, la Alianza no siempre tiene dinero que ofrecer. Los honorarios escasos pueden ir acompañados de apelaciones a la buena voluntad o intentos de regateo.

Esto no es siempre algo negativo; lo que a la Rebelión le falta en fondos, lo compensa más que de sobra en talento y recursos improvisados. Un fronterizo astuto dispuesto a trabajar con lo que hay disponible podría ser capaz de acordar una revisión completa de los motores de su nave o la instalación de equipo militar o armas ilegales. Tal vez un pirata informático rebelde pueda acceder a algunos registros sectoriales y eliminar unas cuantas manchas en el expediente de un individuo, o la Alianza haya obtenido durante sus incursiones algunos suministros que estén dispuestos a intercambiar con los fronterizos.



XII

ADVERSARIOS

"¡Cazadores de recompensas!
No necesitamos esa porquería."

–Almirante Piett

La galaxia es un lugar inconcebiblemente extenso, y alberga más variedad de lo que cualquier ser puede esperar conocer y apreciar durante toda una vida. Existen miles y miles de especies inteligentes de todas las formas y tamaños imaginables. No obstante, si hay algún rincón de la galaxia libre de conflictos, nadie lo ha descubierto aún.

No importa qué tipo de criatura se haga a las estrellas en busca de aventura, beneficios o evasión; siempre hay obstáculos que superar, y en muchos casos esos obstáculos se presentan como enemigos dispuestos a interponerse en el camino del aventurero por algún motivo.

Hay tres categorías distintas de oponentes a las que deberán enfrentarse los personajes en su periplo galáctico, y cada una de estas categorías supone un nivel distinto de amenaza para el grupo típico de granujas y renegados. Aunque cabe esperar ciertas variaciones, estas tres categorías generales son esbirros, rivales y antagonistas.

ESBIRROS

Los **esbirros** son los PNJ adversarios más comunes en el universo de *Star Wars*. Son los individuos anónimos que aportan el músculo para definir los encuentros. Sólo son peligrosos si aparecen en gran número; por sí solo, un esbirro no está a la altura del PJ medio.

Generalmente, un esbirro no es una amenaza real cuando se le encuentra en solitario. Por desgracia casi nunca actúan por su cuenta, sino que suelen aparecer en pequeños grupos para incrementar su efectividad. Rara vez serán mucho más que un obstáculo menor para la mayoría de grupos de personajes, una táctica dilatoria con la que retrasarles y evitar que cumplan algún objetivo que un enemigo más poderoso no desea ver realizado. También cuentan con umbrales de Heridas inferiores a los de otros PNJ, lo que hace que resulte muy probable acabar con ellos de uno o dos impactos.

El DJ puede utilizar esbirros como adversarios tanto de forma individual como en grupos. Sin embargo, a menos que sus características relevantes tengan un valor de 3 o más, lo más probable es que un esbirro en solitario sólo tenga éxito en las tiradas de combate más sencillas. El DJ únicamente debería hacer esto si desea presentar un combate sencillo a sus jugadores. La forma más típica de utilizar esbirros consiste en desplegarlos en grupos, tal y como se describe más adelante en esta misma sección.

REGLAS DE ESBIRROS

Los esbirros poseen varias reglas exclusivas que reflejan su condición de enemigos desechables.

- **A menos que se indique lo contrario, los esbirros no sufren Tensión**. Todo efecto que inflija Tensión a un esbirro le causa Heridas. Tampoco pueden sufrir Tensión voluntariamente. Esto significa que cuando un esbirro queda fuera de combate al excederse su umbral de Heridas, queda en manos del DJ determinar si ha quedado incapacitado o muerto, dependiendo de las circunstancias.
- **Los esbirros no tienen rangos en habilidades,** por lo que son significativamente más débiles que los PJ. Sin embargo, pueden compensar esta carencia trabajando en equipo. El perfil de un esbirro incluye varias habilidades en las que pueden ganar rangos si varios de ellos actúan en grupo.
- **Los esbirros pueden combatir en grupo**. Tal y como se ha indicado previamente, el DJ no está obligado a utilizarlos siempre de esta forma. Sin embargo, usarlos en grupo tiene diversas ventajas. Hacerlo simplifica los combates y los vuelve más peligrosos, al tiempo que permite al DJ utilizar grandes cantidades de adversarios. Los esbirros sólo se despliegan en grupos de un mismo tipo. Cuando aparecen en grupo, los esbirros actúan al unísono y comparten un solo total de Heridas igual a la suma de todas sus Heridas por separado (por ejemplo, un grupo de 3 soldados de asalto, cada uno de ellos con un umbral de Heridas de 5, tendría un umbral de Heridas total de 15). El daño infligido a cualquier miembro del grupo se resta de este total, y cada miembro es eliminado cuando se excede su parte del total de Heridas. Así, cuando el grupo de soldados de asalto sufra más de 5 Heridas, uno de los soldados queda fuera de combate. Cuando los personajes atacan a un grupo, lo hacen a todo el grupo, y no a un individuo específico. Del mismo modo, los esbirros efectúan un solo ataque por grupo, y no un ataque cada uno. Sin embargo, el trabajo en equipo permite a los esbirros compensar su falta de habilidades. Cuando actúan en concierto, cada miembro del grupo por encima del primero añade 1 rango de habilidad a algunas de las tiradas que deban realizar. Así, un grupo de 4 soldados imperiales tendría 3 rangos de habilidad (por los tres soldados que lo conforman además del primero) en todas las tiradas que deba hacer.
- **Los esbirros mueren si reciben heridas críticas**. Si un esbirro sufre una herida crítica, queda incapacitado en el acto. Si un grupo de esbirros recibe una herida crítica, sufrirá tantas Heridas como el umbral de Heridas de un esbirro completo (para que uno de los esbirros del grupo quede incapacitado).

RIVALES

Los rivales son más peligrosos que los esbirros, pero aún son inferiores a la mayoría de los PJ. Se parecen mucho a los PJ en varios aspectos, y en general cuentan con mayores capacidades naturales y entrenamiento que los esbirros. Tienen habilidades y actúan de forma individual en lugar de en grupos. Sin embargo, normalmente están menos entrenados que los PJ, y rara vez tienen más de dos rangos en alguna habilidad.

REGLAS DE RIVALES

Los rivales se rigen por la mayoría de las mismas reglas que los PJ, con las siguientes excepciones:

- **Los rivales sufren heridas críticas con normalidad**. No obstante, cuando las Heridas acumuladas por un rival sobrepasan su umbral de Heridas, puede morir en vez de quedar incapacitado (a discreción del DJ).
- **Los rivales no pueden sufrir Tensión**. Cuando un rival deba sufrir Tensión, en vez de eso sufre la misma cantidad de Heridas. Sin embargo, sí que pueden utilizar reglas o activar efectos que les provoquen Tensión; sencillamente convierten esta Tensión en Heridas. Recuerda que como no pueden acumular Tensión, tampoco pueden recuperarla. Al igual que sucede en el caso de los esbirros, si un rival queda incapacitado, el DJ puede decidir si ha muerto o quedado inconsciente dependiendo de la situación.

Aunque no es lo normal, el DJ puede decidir que algunos rivales tengan umbral de Tensión. Esto requiere que el DJ lleve la cuenta de más información, pero también hace que los rivales importantes para la historia presenten mayor diversidad. A efectos prácticos, esto permite al DJ crear personajes de tipo antagonista con características inferiores.

ANTAGONISTAS

Los antagonistas son las contrapartidas de los PJ. Son idénticos a ellos en todos los aspectos, y de hecho incluso puede que sean más poderosos; esto es necesario para que supongan una verdadera amenaza para todo el grupo. Los antagonistas suelen poseer varios talentos además de características y habilidades superiores, y su equipo puede estar a la altura de los personajes mejor pertrechados. Los antagonistas sufren Heridas y Tensión con normalidad, y sus acciones no están supeditadas a ninguna regla especial.

LISTA DE ADVERSARIOS

A continuación se incluye una lista de adversarios que el DJ puede utilizar para sus aventuras. Están divididos en diversos grupos, dependiendo de su afiliación y motivaciones. Las características de cada adversario se dividen asimismo en varias secciones.

- **Nombre**: El nombre o tipo de adversario, además de si es un esbirro, rival o antagonista.
- **Descripción**: Una sección en la que se describe al adversario.
- **Características**: Las puntuaciones de las seis características básicas del adversario.
- **Habilidades**: Las habilidades que posee el adversario, de tenerlas. Si es un esbirro, estas habilidades sólo se utilizan en grupo.
- **Talentos**: Los talentos que posee el adversario, de tenerlos.
- **Protección/Defensa y umbrales**: Aquí se incluyen la Protección del adversario, su Defensa (CC contra ataques cuerpo a cuerpo, AD contra ataques a distancia) y sus umbrales de Tensión y Heridas. Sólo los antagonistas poseen umbrales de Tensión. Si el DJ desea proporcionar un umbral de Tensión a un rival, debería tener el mismo valor que su umbral de Heridas.
- **Aptitudes**: Posibles aptitudes especiales que no sean habilidades ni talentos.
- **Equipo**: Aquí se incluye el equipamiento del adversario. Sólo se contempla el equipo importante como armas, blindajes y artículos más esenciales. Los objetos como ropa, comunicadores, dinero suelto, barras luminosas y demás no se apuntan, pero si resulta lógico los tendrá (a discreción del DJ). Cualquier bonificación proveniente del equipo se habrá añadido ya al perfil.

Es importante tener en cuenta que los adversarios no siempre siguen las mismas reglas que los personajes. Estos perfiles de características están diseñados para facilitar el uso y la referencia, por lo que es posible que se omita información no esencial. Por ejemplo, el sicario barabel tiene un valor de Protección superior a su Fortaleza, a pesar de que no lleva blindaje. Esto se debe al grueso pellejo de los barabel, aunque esto no se indica como regla específica; basta con conocer y aplicar el valor adicional de Protección.

SUBMUNDO GALÁCTICO

La galaxia es un lugar vasto y luminoso, pero en cada luz acecha una sombra. La mera existencia de la civilización y el gobierno galáctico engendra a aquellos que desprecian sus valores y leyes, y que prefieren tratar de lucrarse con actividades prohibidas por quienes ostentan el poder. En algunos planetas el submundo criminal es cauteloso, opera con discreción y únicamente se congrega en los lugares más secretos. Sin embargo, en otros planetas actúa de forma abierta y descarada, utilizando su poder e influencia de forma directa al tiempo que reta a la fuerzas del orden a oponerse a ellos.

MATÓN AQUALISH [ESBIRRO]

Ligeramente más inteligentes y capaces de utilizar tecnología avanzada que los lacayos gamorreanos tan populares entre muchos señores del crimen, los aqualish poseen una fuerza física similar a la de sus contrapartidas porcinas y comparten su propensión a la violencia como medio para resolver la más leve de las disputas. Aunque no todos los miembros de la raza aqualish son tan zafios y brutales, la proporción es lo bastante elevada como para que todo ciudadano familiarizado con los sórdidos bajos fondos de la galaxia los identifique como sicarios y matones de toda clase de indeseables.



Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Coacción, Pelea.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), nudilleras (Pelea; daño 4; crítico 4; alcance de interacción; Desorientación 3).

TRAFICANTE DE ARMAS [RIVAL]

Algunos afirman que el conflicto es la esencia vital de la galaxia, y siempre hay maneras de obtener beneficios de cualquier empresa, sin importar lo desagradable que sea. Los traficantes de armas tienen acceso a grandes cantidades de armamento y están dispuestos a vendérselo a cualquiera, por un precio. Las formas en la que estos individuos acaban dedicados a este negocio son muy variadas: algunos son antiguos mercenarios, mientras que otros acechan campos de batalla cual carroñeros en busca de armas descartadas en lugar de comida; otros cuentan con extensas redes de contactos en organizaciones militares ya existentes. Sea como fuere, a menudo buscan los servicios de contrabandistas y otros individuos con acceso a astronaves propias para transportar mercancías a distintos clientes. Dada la enorme potencia de fuego que tienen a su disposición en caso de que la situación lo exija, enfrentarse a un traficante de armas puede ser muy mala idea.



Habilidades: Alerta 1, Armas a distancia ligeras 2, Armas a distancia pesadas 2, Negociación 1.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo; daño 3; crítico 3; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2).

SICARIO BARABEL [RIVAL]

Un sicario es un nivel superior al de un simple matón, algo mejor entrenado y capaz de usar la fuerza bruta de forma más inteligente. Para evitar un gasto excesivo en el entrenamiento de este tipo de individuos, además de para inspirar el miedo en quienes hace falta intimidar, los criminales suelen buscar criaturas impresionantes con gran poderío físico para cubrir estos puestos. Los gamorreanos son frecuentes, por supuesto, como también los aqualish y los wookiees, pero los barabel resultan especialmente temibles, ya que su apariencia reptiliana inspira en muchas especies de mamíferos un fuerte miedo primordial. Los barabel son una especie inteligente, pero a menudo no lo parecen por su escaso dominio del básico y sus costumbres sociales aparentemente primitivas. Sin embargo, su fuerza física es prodigiosa, y cuentan también con una significativa armadura natural que les protege de muchas amenazas, lo que los convierte en sicarios ideales para situaciones peligrosas.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	3	2	3	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
5	16	0 | 0

Habilidades: Alerta 1, Armas a distancia pesadas 1, Armas cuerpo a cuerpo 2, Percepción 1, Supervivencia 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Carabina bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), cuchillo de combate (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 3; alcance de interacción).

ASESINO DEFEL [ANTAGONISTA]

El asesinato es un negocio boyante en la sociedad galáctica, y aquellos que precisan la máxima discreción o que necesitan acabar con un objetivo especialmente cauto o bien protegido eligen pagar a un asesino defel. Los defel tienen una apariencia bestial, y son cazadores y depredadores consumados. Son expertos en infiltración, sigilo y estallidos repentinos de violencia salvaje pero silenciosa. Muchos deciden entrenarse en el uso de diversas armas cuerpo a cuerpo, pero otros tantos optan por utilizar sus armas naturales, ya sean los dientes o las garras.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	4	3	4	3	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	17	15	1 | 1

Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Armas cuerpo a cuerpo 3, Coordinación 2, Frialdad 2, Pelea 3, Sigilo 3.
Talentos: Adversario 3 (se incrementa 3 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate efectuadas contra este objetivo), Golpes letales 2 (añade +20 a las tiradas de heridas críticas infligidas a sus oponentes), Precisión letal (añade sus rangos de Pelea a todo el daño causado con sus garras).
Aptitudes: Ensombrecido (los defel poseen la capacidad de absorber ciertas longitudes de ondas lumínicas, lo que los vuelve prácticamente invisibles en la oscuridad. Cuando se encuentra en la oscuridad o en la sombra, un defel añade ◻◻ a todas sus tiradas de Sigilo), Sensible a la luz (los defel son vulnerables a las luces brillantes: exponerse a ellas sin protección les causa un dolor intenso y ceguera temporal. Un defel expuesto a una luz brillante sin gafas protectoras añade ■■ a todas sus tiradas de habilidad).
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), garras (Pelea; daño 7; crítico 3; alcance de interacción).

FALSIFICADOR [RIVAL]

Un gobierno que se extiende a lo largo de toda una galaxia es, por su propia naturaleza, burocrático. La burocracia implica papeleo, y la existencia de papeleo implica que siempre habrá personas que necesiten documentos a los que no tengan acceso. Los falsificadores satisfacen esta demanda, por un precio. Sin embargo, "papeleo" es un término relativamente engañoso, ya que aparte de algunos de los gobiernos planetarios más aislados, muy pocas agencias requieren documentación física, sino que utilizan y solicitan documentos electrónicos en forma de módulos de datos seguros o archivos codificados. Así, un falsificador típico actúa de forma casi exclusiva en la rama de la falsificación electrónica, y muchos de ellos son extremadamente hábiles. Los que no son tan buenos suelen dejar de trabajar rápidamente cuando la calidad de sus trabajos hace que sean descubiertos.



Habilidades: Actividad criminal 2, Alerta 1, Bajos fondos 2, Computadoras 1, Percepción 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), equipo y herramientas de falsificación electrónica.

INFOMERCIANTE [RIVAL]

Posiblemente el bien más valioso en una sociedad galáctica, e incluso más en su submundo criminal, sea la información. Un infomerciante, abreviatura de "comerciante de información", trafica con este producto y lo pone a disposición de cualquiera que lo desee, por un precio. Normalmente un infomerciante cuenta con una red de personas que le proporcionan información a cambio de favores, créditos o incluso otra información que el infomerciante distribuye a quienes puedan estar interesados. Algunos se ven obligados a buscar nuevos clientes potenciales, pero otros dejan que sean los clientes los que les busquen. Esto suele ser lo que distingue a un infomerciante que haya logrado establecer una red de éxito, conocida y rentable.



Habilidades: Alerta 1, Conocimiento (Todas) 2, Engaño 2, Percepción 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), módulo de datos codificado, comunicador.

USURERO [ANTAGONISTA]

En la galaxia siempre hay gente necesitada de dinero, de igual forma que siempre habrá gente encantada de prestárselo a cambio de que se les devuelva con intereses. Los usureros suelen ser individuos con cantidades significativas de efectivo a su disposición pero que nunca están satisfechos con lo que tienen. Esto les lleva a prestar dinero a otras personas con un interés suficiente como para recuperar la mitad de la cantidad prestada como beneficios. La gente que acepta estos préstamos suele estar desesperada y no tiene ningún otro sitio al que acudir, pero a los usureros no les preocupan estos detalles. Simplemente quieren que les devuelvan el dinero, o que se castigue de la forma más llamativa posible a los morosos.



Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Carisma 2, Coacción 2, Engaño 4, Frialdad 2, Percepción 2.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Munición de reserva (no se queda sin munición si saca), Negociador nato (una vez por partida, puede repetir 1 tirada de Frialdad o de Negociación).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola disruptora (Armas a distancia ligeras; daño 10; crítico 2; corto alcance; Letal 4), bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), ropa blindada (+1 a la Protección, +1 a la Defensa).

PIRATA [ESBIRRO]

Los seres que se dedican a la piratería suelen ser los que simplemente no encajarían en la sociedad en ninguna otra circunstancia. Los piratas son individuos egoístas y sedientos de sangre que disfrutan del estímulo del combate y se deleitan aprovechándose de otros. Estas personas viven con la constante amenaza de una muerte violenta al abordar otra nave o al ser atacados por fuerzas de la ley. A causa de este constante peligro de muerte, los piratas suelen abandonarse a un estilo de vida hedonista, aprovechando cualquier oportunidad para disfrutar de todas las formas imaginables.



Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia pesadas o Armas a distancia ligeras, Frialdad.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir) o carabina bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo; daño 3; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2), blindaje acolchado (+2 a la Protección).

CAPITÁN PIRATA [ANTAGONISTA]

Unos pocos afortunados entre los piratas comunes acaban viviendo el tiempo suficiente como para desarrollar sus habilidades y convertirse en líderes. Estos individuos poseen una astucia de la que carecen sus camaradas, y la han perfeccionado durante el tiempo pasado como tripulantes. La ideología de estos personajes varía desde los que masacran a todas sus víctimas para no dejar testigos hasta aquellos que muestran clemencia con la esperanza de que sus futuras víctimas tengan mayor predisposición a la rendición. La mayoría de los capitanes piratas temen ser capturados, y no se arriesgarán de forma innecesaria a menos que la recompensa sea tan grande como para que su avaricia se imponga a su cautela.



Habilidades: Actividad criminal 3, Aguante 2, Armas a distancia pesadas 3, Armas cuerpo a cuerpo 4, Artillería 2, Coacción 3, Coordinación 2, Engaño 3, Frialdad 3, Liderazgo 2.
Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Derribo (puede gastar ⊛ para tumbar al oponente después de un ataque cuerpo a cuerpo con éxito), Fuerza salvaje 2 (+2 al daño en todos los ataques de Armas cuerpo a cuerpo y Pelea).
Aptitudes: Líder pirata (puede realizar 1 maniobra para dar órdenes a otros aliados piratas situados hasta alcance medio, proporcionándoles □ para su siguiente tirada).
Equipo: Fusil bláster pesado (Armas a distancia pesadas; daño 10; crítico 3; largo alcance; Aparatosa 3, Automática), vibrohacha (Armas cuerpo a cuerpo; daño 9; crítico 2; alcance de interacción; Hendedura, Letal 3, Perforante 2), ropa blindada (+1 a la Protección, +1 a la Defensa).

ESCLAVISTA [RIVAL]

Los esclavistas son el tipo de criminal más abominable, individuos que se benefician de robar su libertad a otras personas. Los esclavistas se ceban en los débiles y en quienes no son capaces de defenderse de la tecnología moderna, a menudo localizando a una especie primitiva en algún lugar de la galaxia y esquilmando aldeas enteras de sus víctimas. Estos infortunados pueden acabar vendidos como mano de obra barata. Algunas especies avanzadas han sido víctimas de la esclavitud como medio para controlar a una población rebelde, como ocurrió cuando el Imperio refrendó la esclavitud de los feroces, independientes y poderosos wookiees.





Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Coacción 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola aturdidora baqueteada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico –; corto alcance; Daño de aturdimiento), red (Armas a distancia ligeras; daño 2; crítico –; corto alcance; Apresadora 3, Derribo, Munición limitada 1), porra (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 2).

LADRÓN DE ASTRONAVES [RIVAL]

Un ladrón de astronaves, el terror que acecha en las sombras de cualquier puerto espacial de envergadura, es un criminal especializado en robar y revender astronaves rápidamente. Experto en evitar todo tipo de sistemas electrónicos de seguridad, un ladrón de astronaves de éxito también tiene un conocimiento enciclopédico de los protocolos y procedimientos de cualquier puerto espacial en el que haya decidido actuar. Asimismo, la mayoría tienen estrechos vínculos con falsificadores expertos a fin de obtener de forma rápida y conveniente la documentación necesaria para poder trasladar una astronave desde el puerto espacial. La mayoría de los ladrones de astronaves cuentan con una red de contactos para garantizar que una vez roben una nave la podrán vender y trasladar con rapidez a algún lugar lejano de la galaxia, o en caso de no ser posible, desmantelarla con rapidez y venderla como piezas de repuesto en una docena de lugares de al menos la misma cantidad de sistemas estelares diferentes.



Habilidades: Actividad criminal 2, Alerta 1, Computadoras 1, Engaño 2, Pilotar vehículo espacial 2, Sigilo 2.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), 2 granadas aturdidoras (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico –; corto alcance; Daño de aturdimiento, Desorientación 3, Explosión 8, Munición limitada 1), ganzúa electrónica.

PIRATA INFORMÁTICO [RIVAL]

Los sistemas de información electrónica que permiten el funcionamiento de la sociedad galáctica son intrincados y complejos. Están protegidos de intrusiones externas para permitir que la civilización se mantenga operativa sin dejar de ofrecer un mínimo de privacidad a sus integrantes. Un operador es un experto en soslayar estas medidas de seguridad y en permitir a grupos externos acceder a la información que deseen, siempre y cuando tengan suficiente dinero.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	4	3	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
2	12	0 | 0

Habilidades: Actividad criminal 1, Computadoras 2, Frialdad 2.
Talentos: Eludir seguridad (elimina ■ de las tiradas de Actividad criminal y Computadoras efectuadas para evitar sistemas de seguridad).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Bláster aturdidor (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico –; corto alcance; Daño de aturdimiento), equipo de piratería informática.

MAGNATE CONTRABANDISTA [ANTAGONISTA]

Algunos contrabandistas no sólo sobreviven el tiempo suficiente en su profesión como para retirarse, sino que prosperan más allá de sus expectativas. Los hay que encuentran la idea de retirarse demasiado aburrida como para planteársela, y en lugar de ello deciden convertirse en una especie de intermediarios, ayudando a otros contrabandistas a contactar con clientes e individuos que necesitan transportar bienes de un lugar otro sin preguntas indiscretas. A estos hombres y mujeres se los conoce en ocasiones como magnates contrabandistas, un título apto teniendo en cuenta los aires aristocráticos que adoptan algunos de ellos. No son tan poderosos como para considerarlos señores del crimen por méritos propios, pero pueden resultar aliados poderosos o enemigos fastidiosos.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	3	3	2	4

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	18	13	1 | 1

Habilidades: Actividad criminal 2, Alerta 2, Armas a distancia ligeras 3, Artillería 3, Astronavegación 3, Bajos fondos 3, Callejeo 4, Carisma 2, Frialdad 3, Pilotar vehículo espacial 4, Pilotar vehículo planetario 3.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Piloto consumado 2 (elimina ■■ de todas las tiradas de Pilotar), Piloto experto (una vez por asalto, sufre 2 de Tensión para ejecutar una acción de pilotaje como una maniobra).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), ropa blindada (+1 a la Protección, +1 a la Defensa), carguero YT-2400 (ver página 264).

CONTRABANDISTA [RIVAL]

Muchos contrabandistas comenzaron sus andanzas como hombres de negocio legítimos, pero por algún motivo (ya fuera su incapacidad para ganarse la vida honradamente o una fluidez moral que se presta a operaciones ilegales) han preferido dedicarse al lucrativo aunque peligroso oficio del contrabando de cargamentos ilícitos por la galaxia. Los contrabandistas son gente independiente que siempre cae de pie, individuos ávidos de emociones que disfrutan quebrantando la ley y consiguiendo lo que otros afirman imposible de conseguir.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	3	2	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
2	12	0 | 0

Habilidades: Actividad criminal 2, Alerta 1, Armas a distancia ligeras 2, Callejeo 2, Carisma 2, Frialdad 1, Pilotar vehículo espacial 3.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Piloto consumado 2 (elimina ■■ de todas las tiradas de Pilotar).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir).



MATÓN CALLEJERO [ESBIRRO]

En las ciudades de toda la galaxia viven diversos criminales de poca monta, desde carteristas y traficantes de especia al por menor hasta asaltantes y asesinos. Poco dispuestos a ganarse un sueldo de forma honrada, prefieren en lugar de ello sobrevivir con lo que puedan obtener de los transeúntes, preferiblemente en forma de créditos o artículos electrónicos pequeños y fáciles de vender, como módulos de datos y comunicadores. Los matones callejeros actúan en ocasiones en solitario si son lo bastante hábiles, pero es más usual que busquen y acechen a los mejores objetivos de forma cooperativa. Sin embargo, estos individuos están a menudo muy mal equipados en comparación con auténticas bandas.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	2	2	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
4	5	0 / 0

Habilidades (sólo en grupo): Actividad criminal, Armas a distancia ligeras o Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir) o fusil de proyectiles sólidos (Armas a distancia pesadas; daño 7; crítico 5; alcance medio; Aparatosa 2), porra (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 2), ropa gruesa (+1 a la Protección).

PILOTO DE ALQUILER SULLUSTANO [RIVAL]

Siempre hay algunos a los que les apasiona volar, pero que son reacios o incapaces de aceptar la rígida disciplina y los estrictos protocolos que implica trabajar de forma consistente para el ejército o para una corporación. Muchos se convierten en pilotos de alquiler, y ponen sus considerables habilidades al servicio de cualquiera que se muestre dispuesto a pagarles por hacer aquello que adoran: subirse a la cabina de una astronave y lanzarse a las rutas hiperespaciales. Los sullustanos a menudo pueden incluirse en esta categoría. Estos humanoides de escasa estatura evolucionaron en entornos subterráneos y tienen una capacidad de orientación innata, además de órganos sensoriales extremadamente sensibles. Muchos aprovechan estas capacidades para convertirse en navegantes expertos o en sobresalientes pilotos de astronaves.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	2	3	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
2	11	0 / 0

Habilidades: Armas a distancia ligeras 1, Artillería 2, Astronavegación 4, Frialdad 1, Percepción 5, Pilotar vehículo espacial 3, Pilotar vehículo planetario 3, Supervivencia 1.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir).

PANDILLERO DE ACELERADORES [RIVAL]

Mucha gente considera a las bandas de aceleradores como una plaga de la sociedad moderna. Coge todos los problemas provocados por una banda de pandilleros y criminales convencionales y sube a todos estos delincuentes en vehículos repulsores trucados y peligrosamente veloces. Estos grupos resultan muy peligrosos, y los métodos para combatirlos son limitados. Pocas fuerzas del orden público son capaces de igualar su velocidad, y aún menos de superarla para poder detenerlos. Esto es más cierto aún en el Borde Exterior, donde los recursos de la fuerzas de la ley son mucho más limitados.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
2	12	0 / 0

Habilidades: Armas a distancia ligeras 1, Callejeo 1, Pelea 1, Pilotar vehículo planetario 1.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), moto aceleradora modificada.



TRAFICANTE TWI'LEK DEL MERCADO NEGRO [RIVAL]

Existen pocas razas tan consistentemente sociables como los twi'leks de Ryloth. Capaces de ejercer grandes dosis de manipulación y persuasión, algunos de ellos acaban invariablemente por descubrir que sus talentos son perfectos para ayudar a otros a encontrar lo que necesitan, uniendo a compradores y vendedores con impecable habilidad, siempre con una amplia sonrisa en la cara. Los traficantes del mercado negro son mitad mercachifles, mitad vendedores de artículos robados, pero siempre hombres de negocios. Conocer a un traficante es la clave para transportar sin inconvenientes un objeto increíblemente raro y valioso, aunque haya que darle un porcentaje y con ello se reduzcan los beneficios. Muchos consideran que este precio merece la pena para garantizar una transacción sin contratiempos.



Habilidades: Actividad criminal 2, Alerta 2, Armas a distancia ligeras 1, Bajos fondos 2, Callejeo 2, Negociación 2.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Contactos en el mercado negro 2 (reduce la rareza del objeto que busques en 2 niveles al buscarlo en el mercado negro).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), detonador térmico (Armas a distancia ligeras; daño 20; crítico 2; corto alcance; Brecha 1, Explosión 15, Letal 4, Munición limitada 1), guantes de descarga (Pelea; daño 2; crítico 5; alcance de interacción; Aturdidora 3).

PERSONAL DE PUERTO ESPACIAL

Los puertos espaciales son lugares muy frecuentados por viajeros galácticos y aventureros de todo tipo. Cualquiera que se gane la vida con una astronave o pase mucho tiempo en una también visitará muchos de estos lugares en diversos planetas. Ya se encuentren en el desierto o en un glaciar, en una gran ciudad o en órbita alrededor del planeta, la mayor parte de los puertos espaciales comparten múltiples características, y su personal es una de las más significativas.

OPERADOR DE COMUNICACIONES [RIVAL]

Los operadores de comunicaciones son el alma de un puerto espacial. Contactan con las naves entrantes y salientes, regulando admisiones y salidas. Se esfuerzan por mantener el orden sobre el tráfico del puerto y por evitar accidentes. Aunque siempre acaba produciéndose alguno, su escasa frecuencia es testimonio de la habilidad de estos especialistas. Algunos operadores desarrollan una familiaridad o incluso entablan una relación con las tripulaciones de las naves con las que se comunican más asiduamente, y es bien sabido que dan un trato preferente a sus mejores amigos, o al menos a la gente que se acuerda de sus amigos cuando anda sobrada de créditos.



Habilidades: Borde Exterior 3, Carisma 2, Coacción 1, Frialdad 1.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), comunicador codificado.

INSPECTOR ADUANERO [RIVAL]

Los inspectores aduaneros son la plaga de la existencia de cualquiera que desee transportar bienes de una parte a otra de la galaxia sin que le hagan preguntas. Por fortuna, muchos oficiales no tienen problema alguno en aceptar sobornos. Por desgracia, también hay un número significativo que no lo hace, y para mayor desgracia aún, diferenciar a unos de otros puede resultar extremadamente difícil. Los inspectores aduaneros son responsables de examinar todos los cargamentos que llegan a un puerto espacial, y es necesario obtener su autorización para trasladarlos a otras naves o descargarlos en un planeta. A menudo van acompañados del servicio de seguridad del puerto.



Habilidades: Alerta 2, Astronavegación 1, Percepción 3.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), escáner manual.

MECÁNICO MON CALAMARI [RIVAL]

Los mecánicos son una visión común en cualquier puerto espacial moderno; la mayoría cuenta con al menos uno de estos especialistas para cada plataforma de atraque a fin de satisfacer las demandas de todos sus clientes. Por supuesto, muchos de estos clientes prefieren efectuar ellos mismos el mantenimiento de sus vehículos, pero los que tienen acceso a personal especializado, como son los ingenieros natos de la raza de los mon calamari, a menudo deciden aprovechar estas oportunidades. Normalmente los mon calamari se enorgullecen de su trabajo y ponen mucho cuidado en asegurarse de que toda astronave en la que trabajan funciona como mínimo igual de bien que cuando se fabricó.



Habilidades: Alerta 1, Astronavegación 1, Computadoras 1, Mecánica 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Anfibio (los mon calamari pueden respirar bajo el agua sin problema, y nunca sufren penalizaciones al movimiento por moverse a través de agua).
Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), juego de herramientas, parche de reparación de emergencia.

AGENTE DE SEGURIDAD DE PUERTO ESPACIAL [ESBIRRO]

Los individuos que forman parte del equipo de seguridad de un puerto espacial cuentan con la misma autoridad que las fuerzas de la ley planetarias, aunque su entrenamiento es notablemente inferior y sus competencias se limitan exclusivamente al propio puerto. Como su jurisdicción es mucho más limitada que la de la mayoría de las agencias de la ley, muchas fuerzas de seguridad cuentan con equipo mucho más especializado y menos versátil, pero de mayor calidad.



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	2	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
4	4	0 | 0

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Percepción.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), 2 granadas aturdidoras (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico –; corto alcance; Daño de aturdimiento, Desorientación 3, Explosión 8, Munición limitada 1), blindaje acolchado (+2 a la Protección).

OFICIAL DE SEGURIDAD DE PUERTO ESPACIAL [RIVAL]

Un puerto espacial concurrido es un lugar caótico, y aunque las intenciones del personal de seguridad pueden ser buenas, a menudo necesitan de mano firme para mantenerse centrados y al tanto de lo que sucede; después de todo, un puerto espacial no se vigila solo. Los oficiales de seguridad son a menudo veteranos con años de trabajo a sus espaldas en un puerto espacial específico, y en ocasiones son militares o agentes de la ley planetarios retirados. Proporcionan una perspectiva completamente distinta al trabajo, y están mucho mejor capacitados para identificar y neutralizar amenazas potenciales que el personal que trabaja para ellos.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	3	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
4	14	1 | 0

Habilidades: Aguante 2, Alerta 2, Armas a distancia ligeras 1, Armas a distancia pesadas 2, Disciplina 2, Frialdad 1.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Fusil bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir), blindaje acolchado (+2 a la Protección), inyector de estimulantes.

SUPERVISOR DE PUERTO ESPACIAL [ANTAGONISTA]

En algunos planetas un puerto espacial es como una especie de pequeño reino independiente, mientras que en otros apenas es un engranaje más de una inmensa máquina burocrática que se extiende por sistemas estelares enteros. Sea como fuere, la autoridad definitiva en la administración de un puerto espacial suele recaer en un único individuo, al menos de forma directa, y este individuo posee autoridad para tomar las decisiones necesarias para asegurar el bienestar de la instalación cuando se presentan problemas. El supervisor de un puerto espacial puede ser un gran aliado para un piloto y su tripulación, o bien hacer sus vidas tan imposibles que eviten su puerto a cualquier precio.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	4	4	3	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	14	13	0 | 0

Habilidades: Alerta 3, Armas a distancia ligeras 2, Callejeo 3, Carisma 2, Coacción 2, Engaño 2, Frialdad 2, Percepción 4.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Negación plausible 2 (elimina ■ ■ de todas las tiradas de Coacción y Engaño), Ni un pelo de tonto (incrementa 1 vez la Dificultad de las tirada de Carisma, Coacción o Engaño realizadas contra él).
Aptitudes: Jefe de puerto espacial (el personal del puerto espacial añade □ a todas sus tiradas de Alerta y Percepción cuando se encuentren en presencia del supervisor).
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), módulo de datos, comunicador.

GOLFILLO DE PUERTO ESPACIAL [ESBIRRO]

En todos los puertos espaciales hay algún inadaptado miserable, y en la mayoría hay más de uno. Un golfillo de puerto espacial es un individuo joven, de alrededor de 10 años humanos, que parece no tener absolutamente ningún otro sitio al que ir y nada más que hacer que holgazanear por las instalaciones metiendo las narices en cualquier cosa que le llame la atención. Se entrometen todo el rato, incordian a menudo y roban de vez en cuando; pueden ser una plaga para los viajeros de visita o alegrarles el día como caras conocidas o incluso mascotas. De igual forma, el personal del puerto espacial puede despreciarlos o tratarlos como a hermanos pequeños a los que vigilan de cerca. El estado y la disposición de estos granujillas dice mucho de la administración y las políticas generales del puerto.



Habilidades (sólo en grupo): Actividad criminal, Callejeo, Sigilo, Supervivencia.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Piedras (Armas a distancia ligeras; daño 1; crítico –; corto alcance; Daño de aturdimiento).

CAZARRECOMPENSAS

Criminales y malhechores de toda la galaxia temen a los cazarrecompensas. Aunque cuentan con la misma autoridad para ejecutar penas legales que las fuerzas de la ley de planetas, sistemas y sectores, no están supeditados a los mismos códigos de conducta bajo los que éstas suelen actuar. En lugar de ello, tienen una bien merecida reputación por su violencia y sus tácticas despiadadas.

Muchas instituciones locales de la ley se muestran reacias a solicitar los servicios de cazarrecompensas, e incluso pueden decidir no cooperar con ellos en absoluto si tienen fama de provocar daños colaterales al perseguir a un criminal. Las agencias de mayor alcance, como las de sistemas estelares o sectoriales, a veces firman acuerdos con gremios de cazarrecompensas como una forma económica de extender su alcance. Por supuesto, no todos los cazarrecompensas pertenecen a un gremio. Muchos desprecian la compañía de otros y prefieren vivir como depredadores solitarios. Los perfiles que se enumeran a continuación pueden representar a individuos independientes, profesionales patrocinados por autoridades imperiales o incluso cazadores sin licencia además de los cazarrecompensas gremiales más convencionales.

APRENDIZ DE CAZARRECOMPENSAS [ESBIRRO]

La cantidad existente de cazarrecompensas con certificación y licencia en la galaxia es minúscula en comparación con la de aquellos que desean obtener estas credenciales. De entre las docenas que tratan de ser admitidos en un gremio establecido, sólo unos pocos acaban siendo aceptados como aprendices. Su mayor valor para el gremio es que resultan completamente prescindibles, y los emplean como ayudantes de cazadores ya establecidos, como distracciones o incluso simplemente como carne de cañón contra enemigos bien armados o atrincherados. Como alternativa a unirse a un gremio, algunos aspirantes deciden hacerse aprendices de algún cazarrecompensas independiente con la esperanza de demostrar ser digno de esta profesión.



Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Percepción.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), ropa gruesa (+1 a la Protección).

CAZARRECOMPENSAS INICIADO [RIVAL]

Los cazarrecompensas iniciados acaban de ser admitidos en las filas de un gremio y poseen acreditación y licencia para perseguir fugitivos buscados. Son los soldados rasos de la mayoría de las organizaciones de cazarrecompensas existentes, y es muy probable que se tope con ellos todo criminal por cuya cabeza no se pida lo bastante como para suscitar el interés de un cazador experto. Los iniciados pueden escoger a sus presas, pero con frecuencia le son asignadas en función de las necesidades de sus gremios. No es raro que un gremio adjudique un mismo objetivo a varios iniciados, aunque esto puede tener como consecuencia que acaben peleando entre ellos por ver quién se lleva la recompensa.

Habilidades: Alerta 1, Armas a distancia ligeras 1, Armas a distancia pesadas 1, Coacción 1, Coordinación 1, Pelea 1, Supervivencia 2.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Golpes letales 1 (añade +10 a las tiradas de heridas críticas infligidas a sus oponentes).

Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), fusil disruptor (Armas a distancia pesadas; daño 10; crítico 2; largo alcance; Aparatosa 2, Letal 5), blindaje laminado (+2 a la Protección).

CAZADOR EXPERTO [ANTAGONISTA]

Los cazadores expertos han alcanzado un nivel de independencia que les permite elegir la presa que deseen. Los gremios nunca les dan órdenes, sólo les formulan peticiones. Normalmente disponen de astronave propia y pueden perseguir a sus presas por toda la galaxia si fuera necesario. En ocasiones se les asigna un séquito de cazadores iniciados, aunque suelen trabajar en solitario. También están autorizados para utilizar aprendices como consideren oportuno a fin de atrapar a sus presas.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	4	3	3	3	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
6	20	13	1 / 1



Habilidades: Alerta 3, Armas a distancia ligeras 2, Armas a distancia pesadas 3, Armas cuerpo a cuerpo 2, Coacción 2, Frialdad 2, Pelea 2, Percepción 3, Pilotar vehículo espacial 2, Sigilo 2.
Talentos: Acechador 2 (añade ■■ a todas las tiradas de Coordinación y Sigilo), Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Golpes letales 2 (añade +20 a las tiradas de heridas críticas infligidas a sus oponentes), Precisión letal (añade sus rango en Armas a distancia pesadas al daño de todos los ataques para los que utilice esa habilidad).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Fusil bláster pesado modificado (Armas a distancia pesadas; daño 13; crítico 3; largo alcance; Aparatosa 3, Automática, Perforante 1), lanzallamas acoplado al fusil (Armas a distancia pesadas; daño 13; crítico 2; corto alcance; Explosión 8, Incendiaria 5), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2), 4 granadas aturdidoras (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico –; corto alcance; Daño de aturdimiento, Desorientación 3, Explosión 8, Munición limitada 1), blindaje pesado de combate (+2 a la Protección, +1 a la Defensa).

FUERZAS DE LA LEY Y EL ORDEN

Las fuerzas de la ley y el orden nunca pondrán fin a su campaña para imponer un estilo de vida aburrido y banal (en otras palabras, honrado) a los ciudadanos de pensamiento independiente de la galaxia. Tarde o temprano, los bribones y renegados que viven en los confines galácticos acaban metiéndose en problemas con la ley.

POLICÍA DE SEGURIDAD DE LA AUTORIDAD DEL SECTOR CORPORATIVO [ESBIRRO]

La Autoridad del Sector Corporativo es una inmensa burocracia empresarial que gobierna un sector de gran extensión a lo largo del Brazo de Tingel de la galaxia, en los territorios del Borde Exterior. El gobierno es, tal y como su nombre indica, una entidad corporativa que ejerce un control total sobre el sector a raíz de un acuerdo único anterior al establecimiento del Imperio Galáctico, pero que se ha mantenido gracias a un pacto de beneficio mutuo entre estos dos estamentos. La ASC hace cumplir sus leyes y normativas por medio de su división legal, denominada Equipo de Seguridad Policial. Los "espos" de la ASC son famosos por su brutalidad además de por la calidad de su equipo. Están mucho mejor financiados que la mayoría de las fuerzas policiales de sector, y no dudan en aplastar todo lo que ponga en peligro la paz y la prosperidad del dominio de la Autoridad sobre el Sector Corporativo.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	2	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
4	5	0 / 0

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Coacción.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Fusil antidisturbios (Armas a distancia pesadas; daño 7; crítico 3; alcance medio; Automática, Fijar para aturdir), porra (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 2), blindaje antidisturbios (+2 a la Protección).

CAPITÁN DE LA AUTORIDAD DEL SECTOR CORPORATIVO [RIVAL]

A menudo la ASC se asegura de reclutar individuos duros e incluso brutales para sus espos. El pensamiento creativo y las dotes como relaciones públicas no son rasgos tan deseados como la capacidad para hacer cumplir las leyes de la ASC por medio del miedo y la violencia. Esto es igual de aplicable a los comandantes espos como a los reclutas. Los capitanes de este cuerpo son individuos brutales y directos que han ascendido por sus filas o que han obtenido el puesto gracias a sus contactos corporativos. Sus tácticas de imposición del orden suelen contemplar la fuerza bruta como el primer recurso en lugar del último, cualidad que no los hace muy populares entre la mayoría de los habitantes del Sector Corporativo. Muchas "investigaciones" lideradas por los capitanes del Espo duran únicamente el tiempo necesario para encontrar un chivo expiatorio al que cargarle el mochuelo.



Habilidades: Alerta 1, Armas a distancia ligeras 1, Armas a distancia pesadas 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Coacción 1, Disciplina 1, Liderazgo 1.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Aptitudes: Tácticas antidisturbios (los grupos de 3 o más esbirros de la ASC en presencia del capitán ganan +1 a la Protección y +1 al daño en las tiradas de combate con éxito).
Equipo: Fusil antidisturbios (Armas a distancia pesadas; daño 7; crítico 3; alcance medio; Automática, Fijar para aturdir), porra (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 2), blindaje antidisturbios (+2 a la Protección).

VICEPREX DE LA AUTORIDAD DEL SECTOR CORPORATIVO [ANTAGONISTA]

Las regulaciones políticas y económicas del Imperio garantizan que toda corporación que demuestre favorecer a la maquinaria imperial se vea recompensada con una autonomía virtualmente completa, siempre y cuando no le compliquen la vida al personal imperial. Ninguna organización ejemplifica mejor los peligros de esta política que la Autoridad del Sector Corporativo. Los directivos de rango viceprex lideran departamentos completos de la ASC, desde investigación a departamentos legales pasando por la administración territorial. Un viceprex es un individuo poderoso cuyo rango e influencia le permiten ignorar ciertas trivialidades como leyes y regulaciones. La ASC no se preocupa en exceso por las acciones de sus directivos, siempre y cuando sigan proporcionando beneficios, por lo que mientras que un viceprex específico puede ser honrado y honorable, otro podría ser corrupto y malévolo.



Habilidades: Borde Exterior 2, Carisma 2, Coacción 4, Educación 3, Engaño 3, Frialdad 2, Liderazgo 2, Negociación 3.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Lengua afilada mejorada (como una acción, puede efectuar una **tirada Normal [◆ ◆] de Coacción**. Cada ✲ provoca 1 de Tensión a un objetivo situado a corto alcance. Cada 🙭 provoca 1 de Tensión adicional a un objetivo afectado. Todos los objetivos afectados añaden ■ a todas sus tiradas durante 4 asaltos), Retórica inspiradora mejorada (como una acción, puede efectuar una **tirada Normal [◆ ◆] de Liderazgo**. Cada ✲ elimina 1 de Tensión o 1 Herida de un aliado situado a corto alcance. Cada 🙭 elimina 1 de Tensión o 1 Herida adicionales de un objetivo afectado. Todos los aliados afectados añaden □ a todas sus tiradas durante 2 asaltos).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), escudo deflector personal (+2 a la Defensa), justificante de gastos codificado con 5.000–10.000 créditos.





MANO DEL EMPERADOR [ANTAGONISTA]

Una Mano del Emperador sería uno de los oponentes más horripilantes y aterradores con los que un individuo podría pensar en enfrentarse... si es que alguien supiese de su existencia. Sin embargo, por suerte para ellos el conjunto de la galaxia desconoce por completo que existen, y en muchos casos ni siquiera ellos mismos se reconocen; más de una Mano del Emperador cree ser el único, y así es como el Emperador lo prefiere. Actúan en el más absoluto secreto, y a menudo es el propio Emperador quien les encomienda sus misiones. Prácticamente todas las Manos del Emperador están entrenadas en el uso de la Fuerza y no dudan en utilizarla.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	4	3	5	3	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	18	20	2 | 3

Habilidades: Alerta 4, Armas a distancia ligeras 3, Armas a distancia pesadas 2, Armas cuerpo a cuerpo 3, Atletismo 2, Carisma 3, Engaño 3, Frialdad 3, Mundos del Núcleo 3, Pelea 2, Percepción 2, Sigilo 3.

Talentos: Acechador 2 (añade ■■ a todas las tiradas de Coordinación y Sigilo), Adversario 3 (se incrementa 3 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Concentración intensa (sufre 1 de Tensión para incrementar 1 vez cualquier tirada de habilidad), Dominio de la Fuerza 2, Sentidos prodigiosos 2 (añade ■■ a todas las tiradas de Percepción).

Aptitudes: Poder de la Fuerza: Influenciar (●: causa 2 de Tensión a un objetivo a corto alcance. ●: obliga a un objetivo a corto alcance a adoptar un estado emocional o a creer algo aunque no sea cierto, durante 4 minutos o 4 asaltos de combate), usuario del Lado Oscuro de la Fuerza (utiliza puntos del Lado Oscuro en lugar del Lado Luminoso; ver página 278).

Equipo: Pistola disruptora (Armas a distancia ligeras; daño 10; crítico 2; corto alcance; Letal 4), vibroespada (Armas cuerpo a cuerpo; daño 6; crítico 2; alcance de interacción; Defensiva 1, Letal 1, Perforante 2), granada de fragmentación (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1).

AGENTE DE INTELIGENCIA IMPERIAL [RIVAL]

El Servicio de Inteligencia Imperial tiene a su disposición recursos prácticamente ilimitados, y los agentes que ejecutan sus órdenes a lo largo de toda la galaxia están bien entrenados, extremadamente motivados y son absolutamente letales. Aunque sus competencias y metodologías difieren en cierta medida, lo importante es que un agente de inteligencia hará absolutamente cualquier cosa para asegurarse de que todo problema que se le haya encomendado quede resuelto de forma permanente. Si un agente determina que un individuo puede resultar una amenaza para la estabilidad del Imperio, ya sea en el presente o en el futuro, es perfectamente factible que ignore los métodos tradicionales y se asegure personalmente de que la amenaza es neutralizada.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	3	3	3	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
3	14	0 | 0

Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Callejeo 2, Carisma 2, Coacción 2, Engaño 2, Pelea 2.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), escáner.

MOFF IMPERIAL [ANTAGONISTA]

El título de moff tiene una enorme importancia histórica, pero como sucede con otras muchas tradiciones, ha acabado completamente absorbido por el Imperio para su propio uso. Desde la fundación del Imperio Galáctico, el título de moff se ha convertido en un término militar y político utilizado para designar al oficial imperial que ostenta la responsabilidad del gobierno sobre todo un sector. Ser designado moff es un logro verdaderamente impresionante que no es fácil de sobrepasar. Aunque durante la era de mayor gloria de la República existieron más de un millar de sectores, el Imperio ha modificado algunos de ellos de forma significativa, y la cantidad actual de sectores resulta confusa para muchos.

Los moffs imperiales tienen reputación de arrogantes y elitistas, y en muchos casos se trata de una reputación merecida. Algunos son patriotas a ultranza con una atención increíble tanto para los mínimos detalles como para el tenor de la ley, mientras que otros prefieren supervisar sus sectores de una forma que les resulte más beneficiosa a título personal. Al Emperador no parece importarle, siempre y cuando cada uno de ellos sea capaz de mantener el orden en su región asignada. Los que fracasan son reemplazados rápidamente.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTÚCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	4	3	4	5

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	13	16	0 | 0

Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Callejeo 2, Carisma 3, Coacción 4, Disciplina 3, Engaño 4, Frialdad 3, Liderazgo 4, Mundos del Núcleo 4.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Negación plausible 4 (elimina ■■■■ de todas las tiradas de Coacción y Engaño), Retórica inspiradora suprema (como una maniobra, puede efectuar una **tirada Media [◆◆] de Liderazgo**. Cada ✲ elimina 1 de Tensión o 1 Herida de un aliado a corto alcance. Cada ❨❩ elimina 1 de Tensión o 1 Herida adicionales a un aliado afectado. Todos los aliados afectados añaden □ a sus tiradas durante 4 asaltos).
Aptitudes: Valor imperial (puede efectuar una maniobra para hacer que todos los ataques a distancia efectuados contra el moff impacten en lugar de ello sobre un aliado o sobre un enemigo indefenso que tenga a alcance de interacción hasta el inicio de su siguiente turno).
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir).

SOLDADO DE LA ARMADA IMPERIAL [ESBIRRO]

Normalmente sólo las astronaves de primera línea de mayor envergadura de la Armada Imperial llevan contingentes de tropas del Ejército Imperial. Por este motivo, la Armada Imperial cuenta con su propio cuerpo de tropas para actuar como fuerzas de seguridad a bordo de sus naves y para efectuar acciones de abordaje y defenderse de ellas si la situación lo requiere. En algunos casos, los soldados navales imperiales pueden también ser desplegados en tierra, aunque están peor equipados que sus camaradas del Ejército Imperial. Los soldados de la Armada Imperial suelen ir equipados con fiables pistolas bláster, lo suficientemente pequeñas como para poder utilizarlas en las áreas confinadas a bordo de una nave e incapaces de provocar brechas inesperadas en el casco. Tampoco suelen estar equipados con armas pesadas ni con explosivos por esta misma razón.



Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Percepción.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), chaleco protector y casco (+1 a la Protección).

OFICIAL DE LA ARMADA IMPERIAL [RIVAL]

Los oficiales de la Armada Imperial han recibido una instrucción superior, a menudo en una academia militar. Como es lógico, desempeñan la mayor parte de sus obligaciones a bordo de naves, supervisando de algún modo los cientos o miles de efectivos necesarios para el correcto funcionamiento de las descomunales naves de línea de la Armada. Sin embargo, también cabe la posibilidad de que los oficiales sean enviados al frente de tropas de asalto en acciones de abordaje contra naves piratas o rebeldes, o incluso en expediciones terrestres. En estos casos, la mayoría de los oficiales navales prefieren dirigir desde la retaguardia, utilizando su preparación y su experiencia para dirigir las actividades de sus subordinados. A pesar de su reticencia a ensuciarse las manos, no es conveniente subestimarlos.



Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Disciplina 3.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Aptitudes: Dirección táctica (puede utilizar una maniobra para dirigir a un grupo de esbirros imperiales situados a alcance medio. El grupo puede efectuar de inmediato 1 maniobra gratuita o añadir □ a su siguiente tirada).
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), uniforme de tela gruesa (+1 a la Protección).

SOLDADO DE ASALTO IMPERIAL [ESBIRRO]

Los soldados de asalto actúan como un recordatorio constante del poderío imperial, y para muchos seres inteligentes son el símbolo visible del Imperio. No forman parte del Ejército Imperial, sino que son un cuerpo separado de tropas de choque especializadas. Pertrechados con equipo de gran calidad y una despreocupación absoluta por todo lo que no sea cumplir sus objetivos, los soldados de asalto son enemigos implacables en el campo de batalla y ejecutan misiones que los soldados del ejército regular serían reacios o incapaces de llevar a cabo. Existen varios tipos de unidades especializadas de tropas de asalto que son destinadas a entornos únicos y hostiles. Entre ellas se incluyen las tropas de asalto de las arenas (para entornos desérticos), los soldados de las nieves (para entornos extremos con temperaturas por debajo de los cero grados) y los exploradores (para reconocimiento a largo alcance con entrenamiento especializado en vehículos repulsores). También existen otras variantes significativamente menos comunes, como los radisoldados (entrenados en operaciones en entornos altamente tóxicos o radioactivos), pero normalmente se organizan en unidades separadas que se despliegan dependiendo de la situación.



Habilidades (sólo en grupo): Armas cuerpo a cuerpo, Armas a distancia pesadas, Atletismo, Disciplina.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Fusil bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2), 2 granadas de fragmentación (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1), armadura de soldado de asalto (+2 a la Protección), cinturón de accesorios, cargadores adicionales. Los soldados individuales o en grupos de 2 pueden ir armados con blásteres ligeros de repetición con portafusiles (Armas a distancia pesadas; daño 11; crítico 3; largo alcance; Aparatosa 3, Automática, Perforante 1).

SARGENTO DE TROPAS DE ASALTO IMPERIALES [RIVAL]

Los soldados de asalto imperiales son individuos audaces y calculadores, célebres por su eficacia y la absoluta carencia de piedad o cualquier otra emoción en el desempeño de su deber. Los sargentos de las tropas de asalto, que lideran escuadras de ocho de estos soldados, son modelos ejemplares de estos atributos y hacen gala de un dominio superior de tácticas y estrategias. Los sargentos suelen estar extremadamente motivados y confían plenamente en sus capacidades; siempre anteponen su misión a todo lo demás, y sacrifican cuanto sea necesario para cumplir sus objetivos. También pueden utilizar armas más potentes que los soldados corrientes.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	2	3	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
5	15	0 | 0



Habilidades: Aguante 2, Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Armas a distancia pesadas 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Atletismo 2, Disciplina 2, Liderazgo 3.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Aptitudes: Dirección táctica (puede utilizar una maniobra para dirigir a un grupo de soldados de asalto esbirros situados a alcance medio. El grupo puede efectuar de inmediato 1 maniobra gratuita o añadir ☐ a su siguiente tirada).
Equipo: Fusil bláster pesado (Armas a distancia pesadas; daño 10; crítico 3; largo alcance; Aparatosa 3, Automática), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2), 2 granadas de fragmentación (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1), blindaje de soldado de asalto (+2 a la Protección), cinturón de accesorios, cargadores adicionales.

PILOTO DE CAZA ESTELAR MILITAR [ESBIRRO]

Los cazas estelares son un componente esencial de todo complejo militar importante. Estas astronaves pequeñas y rápidas son capaces de acosar a objetivos de tamaño muy superior, y cuentan con una potencia de fuego muy variada que puede llegar a suponer un peligro incluso para las naves de línea. Las tácticas de la Alianza Rebelde, y en especial su victoria en la Batalla de Yavin, han demostrado que los cazas estelares pueden ser un componente vital en cualquier fuerza de ataque. Los cazas estelares pueden defender sus naves nodrizas contra cazas enemigos, emprender misiones de exploración y reconocimiento, o incluso realizar ofensivas contra astronaves o instalaciones enemigas. Sin embargo, los pilotos de estas naves casi siempre tienen reflejos rápidos, grandes habilidades de pilotaje y una valentía que roza la temeridad.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	2	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
2	5	0 | 0

Habilidades (sólo en grupo): Artillería, Pilotar vehículo espacial.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), traje de vuelo con sellado hermético.

SOLDADO DE FUERZA DE DEFENSA PLANETARIA [ESBIRRO]

Existen muy pocos planetas que dependan por completo de agencias externas para su protección. La mayoría posee como mínimo una fuerza militar marginal propia, dedicada a la protección de los lugares más valiosos o sagrados del planeta. Los soldados de defensa planetaria no suelen tener el equipo más avanzado o actualizado, y a menudo utilizan armas y blindajes de fabricación local, pero lo que usan generalmente es de fabricación sólida y cumple bien su propósito.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	2	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
3	5	0 | 0

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Armas a distancia pesadas, Disciplina, Pelea.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Carabina bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), 2 granadas de fragmentación (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1), chaleco protector (+1 a la Protección).

GOBERNADOR PLANETARIO [ANTAGONISTA]

Desde el punto de vista del Imperio, un planeta es la unidad autónoma independiente más pequeña digna de mención en la galaxia. Las ciudades y naciones son inconsecuentes para una burocracia tan extensa como la del Imperio, pero un gobierno de escala planetaria puede proporcionar como mínimo una cantidad significativa de recursos, algunos de ellos extremadamente valiosos, a un nivel que merece su atención. Por este motivo, los gobernadores planetarios son por lo menos tenidos en cuenta incluso por los oficiales de la Armada Imperial. Se les otorga la consideración apropiada y no se impugna su independencia a menos que resulte absolutamente necesario. Sin embargo, si los intereses planetarios se interponen en los planes imperiales, son ignorados sin dudarlo; incluso los oficiales imperiales más considerados tienen sus límites.



Habilidades: Actividad criminal 3, Aguante 2, Alerta 2, Armas a distancia ligeras 3, Callejeo 2, Carisma 3, Coacción 4, Educación 4, Engaño 3, Frialdad 2, Liderazgo 3, Percepción 4, Pilotar vehículo planetario 2.
Talentos: Don de gentes 2 (elimina ■■ de todas las tiradas de Carisma y Liderazgo), Ni un pelo de tonto 2 (incrementa 2 veces la Dificultad de las tirada de Carisma, Coacción o Engaño realizadas contra él), Retórica inspiradora mejorada (como una acción, puede efectuar una **tirada Normal [◆◆] de Liderazgo**. Cada ✲ elimina 1 de Tensión o 1 Herida de un aliado situado a corto alcance. Cada 🎧 elimina 1 de Tensión o 1 Herida adicionales de un objetivo afectado. Todos los aliados afectados añaden □ a todas sus tiradas durante 2 asaltos).
Aptitudes: Líder (todos los subordinados que estén a medio alcance añaden □ a sus tiradas de Disciplina).
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir).

GUARDA DE SECTOR [RIVAL]

Existen muchas similitudes entre la mayor parte del personal de las fuerzas de seguridad, pero pocos de ellos están cortados por el mismo patrón que los guardas sectoriales. Estos individuos han sido autorizados por el Imperio, a través del gobierno sectorial local, para seguir el rastro de toda violación de la ley en todo un sector de la galaxia. En muchos aspectos, los guardas de sector son el reverso de los contrabandistas: ferozmente independientes y poseedores de un enorme grado de autonomía e ingenio. Pero en lugar de deseos egoístas de riqueza, los mueve un fuerte deseo de hacer justicia. Los guardas sectoriales rara vez trabajan bien en equipo, pero su tenacidad los lleva a perseguir a los infractores a lo largo de todo un sector, lo que hace que se encuentren entre las autoridades que más procuran evitarse en toda la galaxia.



Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 3, Armas a distancia pesadas 3, Atletismo 2, Callejeo 3, Coordinación 2, Frialdad 2, Pelea 1, Supervivencia 3.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), fusil bláster con visor de precisión (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir, reduce en 1 la dificultad de las tiradas de combate a largo alcance), ropa gruesa (+1 a la Protección).

MECENAS Y CLIENTES

Pocos pilotos, contrabandistas o mercenarios se ganan la vida de forma independiente sin necesidad de alguien que les ofrezca créditos a cambio de la calidad de su trabajo. De hecho, las gentes de mala catadura de toda condición suelen necesitar de mecenas o clientes para prosperar en la galaxia. El tipo de clientes que contratan a un individuo suele decir mucho de su carácter y de sus habilidades... y cuanto mayor sea su habilidad, mayores serán las recompensas.

VIGO DEL SOL NEGRO [ANTAGONISTA]

El Sol Negro es una vasta conspiración criminal que se extiende literalmente a lo largo de la práctica totalidad de la galaxia. Sus escalafones superiores son un misterio para todo el mundo aparte de sus integrantes más poderosos e influyentes, y lo más que puede aspirar a conocer un miembro típico del grupo es la identidad de un vigo. Los vigos del Sol Negro son una especie de nobleza criminal, príncipes del vicio, magnates de la miseria y la violencia. Un vigo es lo bastante poderoso como para controlar las actividades criminales de todo un sector, o incluso de una región más extensa, lo que hace que rivalicen incluso con los grandes señores hutts, que tan temidos son en el Borde Exterior. Sin embargo, a pesar de todo su poder, riqueza e influencia, los vigos siguen estando supeditados a sus superiores, y por este motivo suelen actuar de forma más conservadora que los hedonistas hutts.



Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 3, Armas a distancia pesadas 3, Armas cuerpo a cuerpo 3, Callejeo 4, Coacción 4, Frialdad 3, Negociación 3, Percepción 4, Supervivencia 4.
Talentos: Adversario 3 (se incrementa 3 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Golpe incapacitante (puede aumentar en 1 la dificultad de una tirada. Si tiene éxito, el objetivo sufre 1 de Tensión cada vez que se mueva hasta el final del encuentro), Ni un pelo de tonto 2 (incrementa 2 veces la Dificultad de las tirada de Carisma, Coacción o Engaño realizadas contra él).
Aptitudes: Líder (todos los subordinados que se encuentren a medio alcance añaden ■ a sus tiradas de Disciplina).
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), pica de fuerza (Armas cuerpo a cuerpo; daño 6; crítico 2; alcance de interacción; Fijar para aturdir, Perforante 2).

SEÑOR DEL CRIMEN HUTT [ANTAGONISTA]

Hay muy pocas razas en la galaxia a la vez tan aborrecidas y temidas como los hutts. Estos enormes seres han monopolizado con garra de hierro los bajos fondos criminales en regiones enteras de la galaxia, incluida la zona conocida con el apropiado nombre del Espacio Hutt, además de gran parte del Borde Exterior e incluso algunas partes del Borde Intermedio. Los hutts suelen operar en cárteles constituidos por sus propios clanes familiares. Cada miembro individual de un clan puede controlar todo un puerto espacial o incluso un planeta entero. Por regla general, los hutts son criaturas arrogantes y ególatras que disfrutan siendo adorados y divertidos en todo momento, y a tal fin se rodean de toda clase de aduladores y lacayos criminales en una burda corte que parodia lo que cabría encontrar en Coruscant y en otros mundos civilizados.

Muchos pueden cometer el error de subestimar a un hutt al verlos como simples babosas abotargadas y glotonas. Esta opinión está totalmente fundada; sin embargo, pasa por alto dos detalles importantes. El primero es la mente astuta y maliciosa de la obesa criatura (después de todo, y pese a las afirmaciones del Imperio, los cárteles hutts controlan todo el Espacio Hutt). El segundo detalle es que los hutts no son muy ágiles, pero bajo sus rollizas lorzas de grasa son extremadamente fuertes.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
6	1	4	6	5	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
10	30	20	0 | 0

Habilidades: Aguante 8, Armas a distancia ligeras 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Atletismo 1, Bajos fondos 3, Borde Exterior 3, Carisma 2, Coacción 4, Disciplina 5, Engaño 5, Frialdad 5, Liderazgo 1, Negociación 5.
Talentos: Actitud convincente 2 (elimina hasta ■ ■ de cualquier tirada de Actividad criminal o Engaño), Entereza 2 (cuando sufre Tensión, reduce la cantidad sufrida en 2, hasta un mínimo de 1), Ni un pelo de tonto 3 (incrementa 3 veces la dificultad de las tirada de Carisma, Coacción o Engaño realizadas contra él), Robusto 3 (resta 30 de todo resultado de herida crítica obtenido contra el hutt).
Aptitudes: Pesado (un hutt no puede realizar más de 1 maniobra de movimiento cada turno), Torpe (un hutt posee una gran fuerza física, pero su voluminoso cuerpo le impone graves limitaciones a su flexibilidad y agilidad, por lo que se añade ■ ■ ■ a todas sus tiradas de Armas cuerpo a cuerpo, Coordinación y Pelea).
Equipo: Normalmente ninguno; si un hutt necesita algo, siempre tiene algún ayudante que lo lleve encima y lo utilice por él. No obstante, puede empuñar armas como vibrohachas (Armas cuerpo a cuerpo; daño 9; crítico 2; alcance de interacción; Hendedura, Letal 3, Perforante 2) o pistolas bláster de gran calibre (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 3; alcance medio; Fijar en aturdir, Sólo hutt).

BURÓCRATA CORRUPTO [RIVAL]

La política es un juego letal, y a menudo quienes la ejercen tienen multitud de tramas y maquinaciones en movimiento al mismo tiempo. Muchas de ellas se basan en un uso a gran escala de esbirros prescindibles e ignorantes de su función. Los criminales y aquellas personas que la sociedad preferiría ignorar son los elementos perfectos para este tipo de operaciones. Un político astuto sabe cómo utilizar a este tipo de lacayos, prometiéndoles el dinero suficiente para asegurarse su interés sin hacer demasiadas preguntas. Aquellos capaces de cumplir su función y mantener la boca cerrada obtienen empleos lucrativos y de larga duración, pero quienes llaman demasiado la atención pueden ser conducidos discretamente a situaciones en las que el problema se resuelve solo (normalmente de forma violenta).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	3	3	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
2	12	0 | 0

Habilidades: Carisma 2, Coacción 1, Engaño 3, Frialdad 2, Negociación 4.
Talentos: Negación plausible 1 (elimina ■ de todas las tiradas de Coacción y Engaño), Ni un pelo de tonto 2 (incrementa 2 veces la Dificultad de las tirada de Carisma, Coacción o Engaño realizadas contra él).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir).

ENLACE CON LA ALIANZA REBELDE [RIVAL]

La Alianza para la Restauración de la República es una organización extensa que podría suponer una importante amenaza si no estuviese enfrentada con la que puede ser la organización militar más grande jamás creada: el Imperio Galáctico. A consecuencia de ello, la Alianza debe actuar en la sombra, en grupos pequeños que cumplan objetivos menores con la esperanza de desarrollarlos paulatinamente hasta algún día lograr una victoria de mayor envergadura. La mayoría de los rebeldes no tienen ningún problema en trabajar con criminales y demás escoria, aunque algunos de los líderes se oponen a este tipo de alianzas poco íntegras. Los contrabandistas se muestran especialmente dispuestos a trabajar para la Alianza, ya que tienen créditos y ofrecen trabajos cargados de emoción (y de peligro).



Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia pesadas 2, Armas cuerpo a cuerpo 1, Coordinación 1, Disciplina 2, Frialdad 1, Negociación 3.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Fusil bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir), estilete de filo molecular (Armas cuerpo a cuerpo; daño 2; crítico 2; alcance de interacción; Perforante 2), blindaje acolchado (+2 a la Protección).

HABITANTES DE LOS MUNDOS DEL NÚCLEO

Los refulgentes y prósperos mundos del Núcleo se mantienen al margen del resto de la galaxia. Sus habitantes parecen creer que los mundos del Núcleo son la totalidad de la galaxia, o al menos la única parte que importa. Sus habitantes rara vez se alejan de la zona, y los provenientes de planetas más pobres pueden pasar todas sus vidas soñando con visitarlos algún día.

HEREDERO ARROGANTE [RIVAL]

Los ciudadanos adinerados de los mundos del Núcleo no suelen ser conscientes del privilegio y la arrogancia que caracterizan sus vidas. Les enseñan desde que nacen que son los líderes de la galaxia en el plano económico, político, espiritual... y cualquier otro. Inevitablemente, hay gente que lo quiere todo y que desea más, y estos herederos arrogantes pueden acabar contactando o enfrentándose con elementos del submundo criminal. Los agentes independientes fronterizos deben actuar con cautela cerca de estos individuos por miedo a llamar la atención de intereses más poderosos de los mundos del Núcleo.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	2	3	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
2	12	0 | 0

Habilidades: Carisma 1, Coacción 2, Educación 2, Frialdad 1, Mundos del Núcleo 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster de duelo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir, Precisa 2), criados, chip de créditos con 200–400 créditos.

SENADOR FILÁNTROPO [RIVAL]

Los senadores imperiales ejercen una influencia considerable en toda la galaxia, incluso después de la disolución del Senado por decreto del Emperador. Desde la disgregación del Senado, los senadores cuentan con gran cantidad de tiempo libre y considerables recursos. Muchos deciden viajar a lo largo de la galaxia, tratando de encontrar formas de aliviar el sufrimiento de las gentes oprimidas por las nuevas doctrinas totalitarias del Imperio. Aunque no resulta especialmente normal que estos individuos entren en contacto con el submundo criminal, tampoco es impensable, especialmente si los criminales en cuestión cuentan con algún tipo de recurso que el senador considere de utilidad para ayudar a los pobres y los oprimidos.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	3	2	3	5

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
2	12	0 | 0

Habilidades: Alerta 1, Carisma 3, Educación 2, Engaño 1, Frialdad 2, Liderazgo 3, Mundos del Núcleo 2, Negociación 4.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), ayudantes.

NOBLE RICO [RIVAL]

Las familias nobles de los mundos del Núcleo se encuentran tan aisladas del resto de la galaxia que a menudo carecen incluso del entendimiento más elemental de las realidades de la sociedad más allá de sus círculos privilegiados. Los miembros más jóvenes de esta casta, sedientos de aventura y ansiosos por vivir historias emocionantes con las que aventajar a sus rivales en la corte, se aventuran en ocasiones al resto de la galaxia en busca de experiencias interesantes. Estos diletantes suelen ser más una molestia que otra cosa, pero en muchos casos su riqueza e influencia pueden abrirles puertas que en otras circunstancias quedarían fuera de su alcance. Aunque sólo sea por este motivo, algunos miembros del submundo criminal se muestran dispuestos a asociarse con nobles que estén "de visita" para pasárselo bien. Con frecuencia estos nobles causan más problemas de los que resuelven, y la mayoría ni siquiera se dan cuenta de lo real que es el peligro al que se exponen hasta que ya es demasiado tarde.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	3	2	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
2	13	0 | 0

Habilidades: Armas cuerpo a cuerpo 2, Carisma 3, Educación 2, Engaño 3, Frialdad 1.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), ayudantes, vibroespada antigua (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico 2; alcance de interacción; Defensiva 1, Letal 1, Perforante 2), lanzadera privada (utiliza las características de la lanzadera clase Lambda de la página 256).

DROIDES

Los droides son una visión tan común en la galaxia como lo pueden ser las astronaves o los blásteres, y pueden encontrarse prácticamente en cualquier lugar imaginable. Las alteraciones en su estructura y programación les permiten actuar en entornos que de otra forma resultarían impracticables. La inmensa mayoría son simples máquinas que trabajan en segundo plano para cumplir las tareas necesarias para el funcionamiento de una sociedad avanzada. Un pequeño porcentaje son mucho más avanzados, capaces de interactuar con seres vivos con una independencia y creatividad similar a la que tienen las formas de vida orgánicas. Y por supuesto, existen unos pocos que son mucho más que simples herramientas, y que pueden convertirse en tremendos aliados o en oponentes aterradores.

Los droides suelen dividirse en cinco categorías amplias dependiendo de sus funciones. Estas divisiones van de la clase I a la clase V, y proporcionan una idea general de la función en la que cabe esperar encontrar a un droide de

ADQUISICIÓN DE DROIDES

Los droides se encuentran en una situación única en **Al Filo del Imperio**, ya que pueden ser artículos de utilidad pero también PNJ o adversarios inteligentes. Por este motivo se incluyen en este capítulo. Sin embargo, si los jugadores desean adquirir estos droides, pueden consultar la siguiente tabla para determinar su rareza y precio.

TABLA 12-1: PRECIOS DE DROIDES

Tipo de droide	Precio	Rareza
Droide asesino	(R) 65.000	8
Droide astromecánico	8.250	3
Droide de combate anticuado	6.500	5
Droide de mantenimiento	7.500	3
Droide de protocolo	8.000	4
Droide de seguridad	9.600	5
Droide médico	12.000	4

dicha categoría, así como de su posible comportamiento. La mayoría de los droides de clase I se encuentran entre los más avanzados, al estar diseñados para funciones médicas y relacionadas con la salud. Muchos droides de clase II se han diseñado para tareas de ingeniería y mantenimiento, por lo que tienden a asemejarse más a herramientas inteligentes que sus contrapartidas de otras clases, aunque pueden desarrollar curiosos rasgos de personalidad. Los droides de clase III están diseñados para interactuar de diversas formas con seres orgánicos, desde los droides de protocolo que se utilizan con frecuencia en los círculos diplomáticos a los droides institutrices que los ricos compran en ocasiones para que cuiden de sus hijos. Los droides de clase IV son con diferencia los más restringidos y controlados, ya que están diseñados para su utilización en combate. Por último, los droides más simples de todos suelen formar parte de la clase V, diseñados generalmente para reparaciones sencillas no electrónicas y para trabajos serviles. Normalmente se puede decir de ellos que cuentan con los procesadores y capacidades cognitivas menos avanzadas de todas las clases.

DROIDE DE COMBATE ANTICUADO [ESBIRRO]

Los modelos más comunes de este tipo son los droides de combate B1 fabricados por Autómatas de Combate Baktoides. Hace una generación, estos droides de aspecto frágil sembraron el terror en la galaxia. Legiones enteras engrosaron los ejércitos separatistas durante las Guerras Clon, pero los años posteriores no han tratado bien a este diseño, que ya era de por sí de fabricación barata. Aunque ningún ejército que se precie sigue utilizando estos droides en grandes cantidades, aún pueden encontrarse en las fuerzas de señores del crimen, mercenarios y otras gentes de mal vivir del submundo galáctico.



Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia pesadas.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Fusil bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir).

DROIDE ASESINO [ANTAGONISTA]

Los droides asesinos, ilegales prácticamente en toda la galaxia conocida, son sofisticadas máquinas de matar que combinan su poderío físico con las facultades mentales necesarias para adaptarse a una amplia variedad de circunstancias. Sin embargo, es más importante resaltar que estos droides se diseñan sin las restricciones universales que evitan que actúen en contra de formas de vida orgánicas. Aunque resultan increíblemente letales contra aquellos a los que se les ordena dar caza, los droides asesinos son igualmente peligrosos para quienes los utilizan o fabrican. Sencillamente no reconocen el valor de la vida, y destruirán cualquier cosa que se interponga en su camino si les beneficia de algún modo.



Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 5, Armas a distancia pesadas 5, Armas cuerpo a cuerpo 3, Artillería 5, Coacción 3, Computadoras 4, Mecánica 3, Pilotar vehículo espacial 3, Pilotar vehículo planetario 3.
Talentos: A quemarropa 3 (añade 3 al daño de todos los ataques de Armas a distancia ligeras y pesadas a corto alcance o en interacción), Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Fuego concentrado 3 (añade 3 al daño de todos los ataques de Armas a distancia o Artillería a alcances medio o largo).
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Bláster ligero de repetición (Armas a distancia pesadas; daño 11; crítico 3; largo alcance; Aparatosa 4, Automática, Perforante 1), pistola bláster ligera integrada (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), lanzamisiles integrado (Artillería; daño 20; crítico 3; alcance extremo; Aparatosa 3, Brecha 1, Explosión 10, Guiada 3, Munición limitada 6), cuchillas integradas (Armas cuerpo a cuerpo; daño 6; crítico 4; alcance de interacción).

DROIDE ASTROMECÁNICO [RIVAL]

Los droides astromecánicos como la famosa serie R2, una visión común en toda la galaxia, son relativamente pequeños, prácticos, diseñados para interactuar y reparar maquinaria de diversas complejidades dependiendo del modelo específico. Muchos aparatos tecnológicos se diseñan para ser compatibles con estos droides, que se conectan directamente a ellos mediante clavijas especiales. Algunas naves están incluso diseñadas con la intención de que sea un droide conectado el que se encargue de ciertas funciones computacionales; por ejemplo, algunos cazas estelares utilizan droides astromecánicos como computadoras de navegación para el viaje hiperespacial.



Habilidades: Astronavegación 3, Computadoras 3, Frialdad 2, Mecánica 2, Pilotar vehículo espacial 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Soplete eléctrico (Armas cuerpo a cuerpo; daño 3; crítico –; alcance de interacción; Fijar para aturdir), herramientas integradas (cuentan como un juego de herramientas).

DROIDE DE MANTENIMIENTO [ESBIRRO]

Los droides de mantenimiento, fabricados en muy diversos modelos, pueden construirse con cualquier apariencia imaginable, desde máquinas similares a arañas hasta pequeños autómatas parecidos a cajas, pasando por enormes leviatanes del tamaño de vehículos utilizados para reparar puentes y estructuras similares. Pueden encontrarse prácticamente en cualquier lugar de la galaxia que posea el suficiente nivel tecnológico para su utilización, y los puertos espaciales en especial están repletos de ellos. Generalmente su nivel de inteligencia es bajo y no suponen ninguna amenaza para los seres orgánicos, pero es bien sabido que algunas averías o una reprogramación malintencionada pueden volverlos en contra de sus amos, en ocasiones con una eficacia terrible.



Habilidades (sólo en grupo): Mecánica.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Soplete eléctrico (Armas cuerpo a cuerpo; daño 3; crítico –; alcance de interacción; Fijar para aturdir), herramientas integradas (cuentan como un juego de herramientas y también como un parche de reparación de emergencia que puede utilizarse 1 vez por partida).

DROIDE MÉDICO [RIVAL]

Los droides médicos pueden fabricarse en multitud de modelos, desde sencillos droides asistentes capaces de tratar heridas leves o diagnosticar enfermedades básicas hasta los droides quirúrgicos complejos y extremadamente avanzados que se utilizan en astronaves militares y en los principales centros urbanos de toda la galaxia.



Habilidades: Disciplina 1, Medicina 3, Percepción 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Herramientas de diagnóstico y quirúrgicas integradas (cuentan como medpac y como un inyector de estimulantes que se puede utilizar 1 vez por partida).

DROIDE DE PROTOCOLO [RIVAL]

Existiendo como existen cientos o miles de razas inteligentes diseminadas a lo largo de millones de planetas en toda la galaxia, en circunstancias diplomáticas la comunicación puede ser un problema importante. Los droides de protocolo están diseñados para solventar este problema, gracias a los literalmente millones de idiomas que sus avanzados cerebros electrónicos les permiten almacenar. Tal y como su nombre indica estos droides no son únicamente traductores, sino que también evitan malentendidos asegurándose de que no se producen choques culturales. Éste es el motivo por el que, si no se les borra la memoria de forma regular y empiezan a desarrollar una personalidad, tienen tendencia a sufrir de un nerviosismo y ansiedad extremos.



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	1	3	1	1	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
3	10	0 | 0

Habilidades: Carisma 2, Educación 3, Negociación 2, Percepción 1, Xenología 3.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas), etiqueta y protocolo (los droides de protocolo añaden ■ a las tiradas de Negociación de sus aliados y a cualquier otra tirada que estos hagan para mediar o negociar).
Equipo: Ninguno.

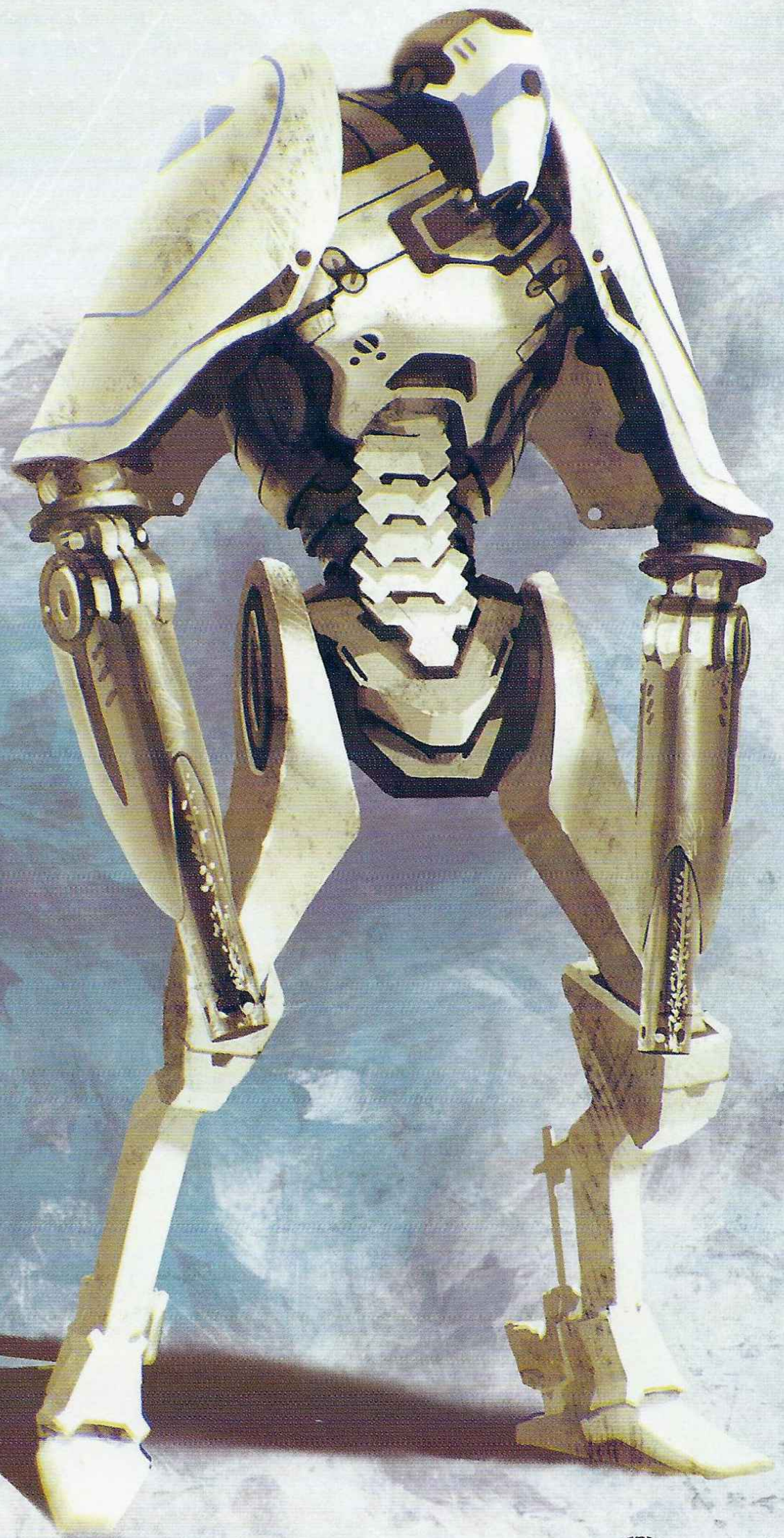
DROIDE DE SEGURIDAD [RIVAL]

Los droides de seguridad, versiones más civilizadas y restringidas de los droides asesinos, no son ilegales pero sí se mantienen cuidadosamente regulados a causa de los posibles abusos a los que se prestan. Generalmente están programados con un conocimiento extenso de protocolos de mantenimiento del orden, y al viajar a menudo los actualizan utilizando bases de datos locales para asegurarse de que sus acciones cumplen las leyes planetarias, de sistema y sectoriales. Usualmente se les encomienda la protección de lugares o individuos específicos, y responderán ante cualquier amenaza para su protegido utilizando la fuerza apropiada, en ocasiones letal.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	1	2	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
5	14	0 | 0

Habilidades: Alerta 3, Armas a distancia ligeras 3.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Pistola bláster integrada (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), lanzarredes (Armas a distancia ligeras; daño –; crítico –; corto alcance; Apresadora 5, Munición limitada 1).



RAREZAS GALÁCTICAS Y HABITANTES DE LA FRONTERA

Prácticamente no existe límite a la variedad de razas e individuos con los que uno puede encontrarse si viaja lo bastante lejos de su hogar a través de los diversos sectores del Imperio galáctico y más allá. Aunque es imposible catalogar todos los aliados y enemigos potenciales con los que se puede topar un aventurero, a continuación se incluyen algunos de los más exóticos.

JEDI OLVIDADO [ANTAGONISTA]

Los jedi son una orden ancestral cuya luz prácticamente se ha extinguido de la galaxia. En lo que respecta a la inmensa mayoría, los jedi ya no existen y sus costumbres eran propensas a la traición y el fracaso. Esto es lo que el Imperio ha inculcado a las gentes de la galaxia, y muchos lo creen. La verdad, aunque no muy lejana en la historia, no es exactamente la misma. Un puñado de jedi sobrevivió a las purgas que acompañaron al nacimiento del Imperio. La mayoría fallecieron en los años posteriores, pero unos pocos sobreviven ocultos. A otros el Imperio no se ha molestado en perseguirlos. A los que se engloban en esta última categoría les atormenta su fracaso y el hecho de que ni siquiera los consideran lo bastante peligrosos como para llamar la atención del Imperio. La mayoría ha caído en la autocompasión y el vicio de una u otra forma. Los que aún no han sucumbido al Lado Oscuro no están lejos de hacerlo.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	4	3	4	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	16	14	2 / 1



Habilidades: Alerta 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Callejeo 3, Coacción 2, Engaño 3, Frialdad 2, Percepción 4, Pilotar vehículo espacial 2, Saber arcaico 4, Sable de luz 4.
Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Dominio de la Fuerza 3, Percibir el peligro (una vez por partida, elimina ■ ■ de cualquier tirada), Percibir emociones (añade □ a todas las tiradas de Carisma, Coacción y Engaño), Sentidos prodigiosos 2 (añade □ □ a todas las tiradas de Percepción).
Aptitudes: Poder de la Fuerza: Mover (◯: mueve hasta 2 objetos de Silueta 1 a alcance medio; puede efectuar ataques a distancia con este poder [ver página 283]), Poder de la Fuerza: Sentir (◯: percibe a todos los seres vivos a alcance medio. ◯: percibe el estado emocional de un objetivo a alcance medio. Efecto persistente [⬡]: incrementa 2 veces la Dificultad de los ataques realizados contra él), A punto de sucumbir (una vez por tirada de Fuerza, puede sufrir 1 de Tensión para utilizar un resultado de ● para generar un ◯).
Equipo: Sable de luz (Sable de luz; daño 10; crítico 1; alcance de interacción; Brecha 1, Defensiva 1, Desvío 2, Hendedura, Letal 2).

MATÓN GAMORREANO [RIVAL]

Los gamorreanos son humanoides porcinos con tendencias violentas y barbáricas. Originarias del planeta Gamorr en el Borde Exterior, estas criaturas agresivas y de escaso intelecto no habrían logrado salir de su planeta natal. Sin embargo, en algún momento del pasado algún emprendedor se dio cuenta de que los gamorreanos eran tan repugnantes como útiles ejerciendo de matones con mucho músculo y sin cerebro. Ahora trabajan como guardias para multitud de individuos, desde señores del crimen a nobles ricos. Son lo bastante estúpidos como para que resulten difíciles de sobornar, y lo bastante fuertes como para resultar aterradores en combate.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	2	1	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
5	14	0 / 0

Habilidades: Armas cuerpo a cuerpo 3, Pelea 3.
Talentos: Derribo (puede gastar ⊕ para tumbar al oponente después de un ataque cuerpo a cuerpo con éxito).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Tosca vibrohacha gamorreana (Armas cuerpo a cuerpo; daño 7; crítico 4; alcance de interacción; Letal 3, Perforante 2).

NARRADOR ITHORIANO [RIVAL]

El noble pueblo ithoriano, conocido a menudo por el apodo un tanto insultante de "cabezas de martillo" a causa de la forma única de su cráneo, es famoso por su naturaleza pacífica y erudita, así como por su devoción a los entornos naturales. Muchos ithorianos recorren la galaxia a bordo de naves inmensas conocidas como naves rebaño, aunque algunos deciden viajar en solitario. Los que lo hacen se encuentran a menudo inmersos en las tradiciones y la sabiduría de su pueblo, y disfrutan reuniendo historias de otros como ellos. Para estos ithorianos las historias son una singular forma de cultura que

debería estudiarse y protegerse a toda costa, y les encanta hablar con otras personas que puedan compartir sus propias historias con ellos.



Habilidades: Carisma 3, Frialdad 1, Saber arcaico 3.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir).

MYNOCK [ESBIRRO]

Los mynocks son repugnantes parásitos espaciales, formas de vida con base de silicio que sobreviven adhiriéndose a los cascos de las astronaves y alimentándose de sus cables de energía y otros sistemas vitales. Tienen una envergadura aproximada de un metro y poseen alas que pueden utilizar en atmósferas. Se han propagado por toda la galaxia aferrándose a una nave tras otra. Absorben materia y energía de sus huéspedes, lo que puede acabar causando un fallo de los sistemas. Los mynocks viven en la superficie de muchos planetas distintos, aunque padecen una alergia al helio que restringe el número de hábitats en los que pueden sobrevivir.



Habilidades (sólo en grupo): Coordinación, Pelea.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Alergia al helio (si se ve expuesto al helio, un mynock sufre 1 Herida por asalto que ignora su Protección hasta que su cuerpo se inflama y estalla), Morador del vacío (un mynock puede sobrevivir y moverse en el vacío sin ninguna penalización), Parásito de energía (un mynock puede hacer una **tirada Media (◆◆) de Coordinación** para adherirse a cualquier astronave o vehículo que tenga a alcance de interacción. Las naves o vehículos que tienen un mynock aferrado sufren 1 de Tensión de sistemas al día por cada mynock, y además su Manejo se reduce en 1), Volador (los mynocks pueden volar; ver página 202).
Equipo: Probóscides y garras (Pelea; daño 4; crítico 5; alcance de interacción).

BAILARINA TWI'LEK [ESBIRRO]

El baile es una forma de entretenimiento muy valorada en la galaxia, y existen pocas tradiciones más famosas que la de las bailarinas twi'lek de Ryloth. La sensual belleza de una twi'lek es algo que pocos olvidan, y es la popularidad de sus habilidades la que ha contribuido al menos en parte a la tradición de esclavitud tan extendida en Ryloth. No sólo hay innumerables grupos deseosos por beneficiarse de capturar y vender twi'leks jóvenes, sino que por desgracia muchos miembros influyentes de la raza tampoco tienen problemas en llenar sus propios bolsillos haciendo lo mismo. Sin embargo, algunas de las que acaban convertidas en bailarinas llegan a disfrutar con ello. Suelen ser capaces de ganarse bien la vida actuando para las masas, aunque siempre hay algunas que se ven abocadas a servir a amos horribles como Jabba el Hutt, conocido por utilizar estas bailarinas como entretenimiento para su decadente corte en el planeta Tatooine.



Habilidades (sólo en grupo): Carisma, Coordinación.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Traje de bailarina.

GLADIADOR WOOKIEE [RIVAL]

Los wookiees son una raza noble y honorable con una orgullosa tradición guerrera. Por desgracia para ellos, también son ferozmente independientes y valoran mucho la individualidad y las libertades personales. Evidentemente esto resulta un problema para el Imperio, y probablemente sea la razón por la que la burocracia imperial autorizó el uso de los wookiees como raza esclava, legalizando su esclavitud para ciertas agencias. Su planeta natal, Kashyyyk, es a día de hoy una especie de prisión, y todo wookiee que trata de abandonar el planeta se arriesga a no regresar jamás. A causa de sus cualidades físicas como guerreros, muchos wookiees esclavizados han acabado en el submundo criminal, donde se los enfrenta con otros guerreros en sangrientos duelos de gladiadores y demás combates ilegales. Los wookiees que se encuentran en estas circunstancias suelen sucumbir a la desesperación y se sumen en la rabia y la amargura. Resultan oponentes aterradores en combate, pero pueden ser aliados eternos si alguien se gana su confianza.



Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia pesadas 2, Armas cuerpo a cuerpo 4, Atletismo 2, Coordinación 2, Pelea 4.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Aptitudes: Furia wookiee (cuando el gladiador wookiee sufre alguna Herida, causa +1 de daño con sus ataques de Armas cuerpo a cuerpo y Pelea. Si sufre alguna herida crítica, causará en lugar de ello +2 de daño con ataques de Armas cuerpo a cuerpo y Pelea).
Equipo: Vibrohacha (Armas cuerpo a cuerpo; daño 8; crítico 2; alcance de interacción; Hendedura, Letal 3, Perforante 2).

CAZATESOROS YARKORA [RIVAL]

Los yarkora son una raza misteriosa y longeva cuyo planeta natal aún no ha sido descubierto por la sociedad galáctica en general. Algunos han acabado en los puertos de peor catadura del Borde Exterior y utilizan sus métodos de interrogatorio extremadamente pacientes para extraer secretos incluso de los individuos más recelosos. Luego utilizan estos secretos para venderlos, o en el caso de empresas más rentables, para descubrir objetos y legados perdidos con los que obtener pingües beneficios. Los yarkora reconocen la inteligencia de otras razas, pero no las consideran realmente sus iguales, sino como seres inferiores que únicamente existen como medio para cumplir sus objetivos. Esto no quiere decir que no desarrollen afecto por otras razas, pero siempre mantienen un cierto grado de reserva y procuran no comprometerse demasiado en relaciones con extraños.



Habilidades: Carisma 2, Coacción 4, Engaño 4, Frialdad 2, Saber arcaico 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir).

DIANOGA DE TAMAÑO MEDIO [RIVAL]

Pocas criaturas se han beneficiado tanto del vuelo espacial como los dianogas. Aunque originarios de Vodran, los dianogas muestran predilección por escurrirse dentro de astronaves. Más específicamente, viven en las instalaciones de eliminación de desechos de las astronaves, y desde allí estos monstruosos cefalópodos se han extendido hasta las instalaciones de eliminación de residuos de ciudades y estaciones espaciales de toda la galaxia.

Los dianogas son hermafroditas capaces de autofertilización y su apariencia natural es translúcida, por lo que resultan difíciles de detectar y erradicar. Su forma larval es casi microscópica, lo que les permite introducirse con facilidad en astronaves. Sin embargo, pueden crecer hasta alcanzar una longitud de hasta 10 metros, convirtiéndose en una serpenteante masa de tentáculos situados alrededor de un cuerpo central con fauces repletas de colmillos. Los dianogas tienen un único ojo peduncular capaz de extenderse fuera del agua mientras la mayor parte de la criatura acecha bajo la superficie. Son tanto carroñeros como cazadores, y aunque principalmente sobreviven a base de basura, no tienen reparos a la hora de comerse cualquier cosa que acabe en su guarida, esté viva o no.



Habilidades: Alerta 3, Pelea 2, Percepción 1, Sigilo 4, Supervivencia 2.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Aptitudes: Anfibio (los dianogas pueden respirar bajo el agua sin problema, y nunca sufren penalizaciones al movimiento por moverse a través de agua), Presa aplastante (los dianogas tienen muchos tentáculos, y son capaces de mantener aferrado a algún infortunado al mismo tiempo que atacan con otros. Siempre que tenga una víctima inmovilizada con sus tentáculos, causará 2 de Tensión y 1 Herida al comienzo del turno de la víctima. Los dianogas son acuáticos, y toda criatura inmovilizada bajo la superficie corre el riesgo de ahogarse; ver página 214 para más información sobre la asfixia y el ahogamiento).
Equipo: Tentáculos (Pelea; daño 5; crítico 4; alcance de interacción; Apresadora 4, Derribo).

RANCOR CAUTIVO [ANTAGONISTA]

Los rancors son depredadores terroríficos y letales que habitan en varios planetas de toda la galaxia. Se alimentan exclusivamente de carne. Un rancor adulto puede alcanzar los 10 metros de altura, aunque a menudo caminan encorvados con hechuras simiescas apoyándose también en las manos, que están provistas de afiladas garras y pueden usar para aferrar y sujetar a sus presas. Por todo esto, unido a su prodigiosa fuerza, un rancor puede convertirse en el depredador por excelencia de todo planeta en el que acabe.

Su temible aptitud combativa los hace muy populares entre los señores del crimen, que los utilizan como rivales para sus gladiadores o incluso los mantienen como mascotas. El infame jefe mafioso Jabba el Hutt tiene cautivo un rancor en una caverna situada bajo su palacio. Quienes disgustan al señor del crimen acaban convertidos en el almuerzo del rancor.



Habilidades: Alerta 2, Pelea 2, Percepción 2, Supervivencia 3.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Barrido (el rancor puede gastar ⊕ si supera una tirada de Pelea para golpear al objetivo y a todos los que estén a distancia de interacción del objetivo), Silueta 3.
Equipo: Garras afiladas y descomunales (Pelea; daño 15; crítico 3; corto alcance; Derribo, Hendedura).

GUNDARK [RIVAL]

Los gundark son salvajes y fuertes antropoides mamíferos oriundos de Vanqor, un planeta árido de desiertos y cañones. Estas bestias son más grandes y poderosas que un humano medio, con dos patas, cuatro brazos y orejas casi tan grandes como su cabeza. Son relativamente inteligentes y su astucia, combinada con su desagradable temperamento, hace que resulten populares como carne de cañón para combates de gladiadores en algunas partes de la galaxia.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	3	1	3	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
6	18	0 | 0

Habilidades: Alerta 3, Pelea 2, Percepción 3, Supervivencia 3.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Cuatro brazos (un gundark añade ■ a todas sus tiradas de Pelea, y puede gastar ◐ ◐ en un ataque cuerpo a cuerpo con éxito para impactar a un segundo objetivo situado en la misma interacción, causándole el mismo daño que al objetivo original).
Equipo: Puños enormes (Pelea; daño 8; crítico 4; alcance de interacción; Derribo, Desorientación).





XIII

PROBLEMAS A LA VISTA

"¿Piratas? ¿Contrabandistas?
En Formos no tenemos nada de eso."

-Teniente Pavan, guarnición de Formos

Esta aventura tiene lugar en el planeta Formos, un mundo subdesarrollado del Borde Exterior. El planeta en sí no es especialmente destacable, pero está ubicado en la confluencia de dos concurridas rutas hiperespaciales: la Pabol Sleheyron lleva hasta el centro galáctico a través del cercano Espacio Hutt, mientras que la Ruta Comercial Triellus permite acceder a las regiones del Borde Exterior situadas tanto en sentido de giro como de contragiro. Formos cuenta además con una vía de comunicación directa con el mundo minero de Kessel que consiste en un estrecho corredor de espacio navegable denominado Carrera de Kessel. Como resultado de todo esto, Formos se ha convertido en un refugio popular para contrabandistas, viajeros espaciales y malhechores de todo tipo.

No hace mucho, un brutal pirata llamado Bandin Dobah ha comenzando a hacerse con el control del contrabando que entra y sale del puerto espacial de Formos. Se trata de un aqualish ambicioso y despiadado que se ha ganado algunos enemigos poderosos; al fin y al cabo, el planeta Formos está cerca del Espacio Hutt, quienes nunca toleran por mucho tiempo este tipo de competencia directa. Dobah ha logrado mantenerse siempre un paso por delante de las fuerzas de la ley, además de instaurar y mantener su autoridad mediante una combinación de fuerza y pura suerte, al menos por el momento.

Actualmente penden dos recompensas sobre la cabeza de Dobah. El Imperio es quien ofrece la primera. Moruth Doole, el administrador del planeta penitenciario de Kessel, piensa que si adopta una postura firme contra el crimen podrá ganarse el respaldo y la lealtad de los habitantes locales. Esto todavía está por verse, puesto que los habitantes de Formos se sienten igual de escandalizados por el genocidio y la esclavitud que el resto de ciudadanos de la galaxia, y en consecuencia sienten una profunda animadversión por el régimen imperial. La segunda (y menor) recompensa la ofrece un señor del crimen hutt ansioso por labrarse un nombre.

A fin de seguir manteniéndose por delante de los cazarrecompensas que siguen su rastro, Bandin Dobah ha planeado la captura de un droide astromecánico R4 que posee una programación superlativa en lo que concierne a las rutas hiperespaciales y campos de asteroides locales. El pirata se ha puesto también en contacto con un experimentado cazarrecompensas rodiano llamado Godon Netakka. Por el momento Dobah ha logrado convencer al cazarrecompensas de que abandone su trabajo, aunque no ha tenido éxito todavía en sus intentos por reclutarlo.

Aunque pueda parecer que las cosas le están yendo bien a Dobah, toda una serie de circunstancias van a acabar colocándolo en rumbo de colisión contra un grupo de aventureros.

RESUMEN DE LA AVENTURA

La trama principal de la aventura empieza cuando los personajes jugadores se enteran de la existencia de Bandin Dobah y los problemas que está causando a la variopinta comunidad de contrabandistas y fronterizos que intentan ganarse la vida en Formos. También averiguarán que se ofrece una cuantiosa recompensa por el pirata.

La primera parte de la aventura comprende una toma de contacto con el puerto espacial de Formos y el planteamiento de las razones por las que los PJ podrían estar visitándolo. Se describen las zonas y lugares importantes. Hay algunos encuentros opcionales que el DJ puede utilizar para darle un poco más de color a los alrededores o desarrollar tramas secundarias si así lo desea.

La aventura empieza de verdad cuando los PJ deciden visitar la cantina local. Mientras están de camino, se topan con un maltrecho droide estropeado más allá de toda reparación y al que sólo le quedan unos pocos y menguantes signos de funcionamiento. El droide logra explicar a los PJ que un amigo suyo ha sido raptado, aparentemente siguiendo las órdenes de un jefe contrabandista local. En la cantina, los PJ averiguarán más cosas sobre ese contrabandista, un violento aqualish llamado Bandin Dobah. También sabrán de la recompensa que se ofrece por su captura, y puede que acaben metidos en una pelea.

Sea o no la intención de los PJ, la pelea llevará a una confrontación directa con Daro Blunt, un contrabandista que forma parte de una red vinculada a Dobah. Los PJ hallarán el camino hasta el piso franco de Blunt, donde podrán recuperar al droide desaparecido.

Una serie de pistas permitirá a los PJ averiguar el paradero de Dobah, y tanto la ayuda proporcionada por algunos PNJ como la perspectiva de cobrar una recompensa deberían bastar para animar a los PJ a darle caza. Esto llevará a una confrontación en un gran asteroide situado dentro de la mismísima Carrera de Kessel, donde los PJ tendrán la oportunidad de enriquecerse aún más recuperando bienes de contrabando.

Si los PJ rehúsan llevar al contrabandista ante la justicia, Dobah decidirá igualmente que suponen una amenaza e irá a por ellos.

En caso de que los PJ salgan triunfantes, lo único que les quedará por hacer será ir a cobrar la recompensa, lo que podría llevar a un tenso encuentro con agentes del Imperio o con un hutt ambicioso.

CÓMO INVOLUCRAR A LOS PJ

Para poner en marcha los acontecimientos de esta aventura es necesario que los PJ viajen al puerto espacial de Formos y dirijan sus pasos hacia la cantina local. Todo esto no debería suponer ningún problema teniendo en cuenta la probabilidad de que en el grupo de aventureros haya personajes que se sientan como en casa en los bajos fondos galácticos.

La mejor forma de imaginar una razón por la que los PJ podrían dirigirse a la cantina es considerar las distintas Obligaciones que poseen, y acto seguido aprovecharlas para justificar la presencia de los PJ en Formos.

Por poner un ejemplo, puede que un PJ contrabandista tenga una Obligación con uno de sus contactos y éste le haya pedido que vaya a la cantina para reunirse con alguien que facilitará el traslado de contrabando. Un PJ cazarrecompensas podría haberse citado con alguien que le debe créditos, o tal vez ya esté siguiendo el rastro de los contrabandistas locales. Otros PJ que sean ladrones o criminales podrían estar huyendo y haber acabado en Formos para esconderse de la justicia imperial o planetaria (en este planeta la ley se aplica de forma extremadamente laxa).

Si el grupo ha sido recién creado, su trasfondo podría contemplar el hecho de que se han conocido en el puerto espacial de Formos (es exactamente el tipo de territorio fronterizo y anárquico en el que podrían encontrarse dichos personajes).

En todo caso, la cantina es uno de los pocos lugares del planeta donde se puede comprar comida y bebida, por lo que los PJ acabarán yendo allí tarde o temprano.

EL PUERTO ESPACIAL DE FORMOS

Formos es un mundo yermo poco habitado. Su clima es árido y buena parte del planeta es un inhóspito desierto de rocas cubierto por oscuras nubes de polvo. Si no fuera por su situación en la confluencia de dos concurridas rutas hiperespaciales, es poco probable que nadie quisiera vivir en él. Aunque es un planeta terrestre provisto de atmósfera respirable y gravedad estándar, la vida no abunda en la seca superficie de este mundo. El único asentamiento digno de mención es un paupérrimo puerto espacial con fama de albergar negocios turbios y clientes rudos. La mayoría de los habitantes del puerto espacial de Formos son humanos, aunque el lugar es bastante cosmopolita y en él viven muchas de las principales especies que viajan por el espacio.

A pesar de su sombría reputación, el puerto espacial de Formos es famoso entre la comunidad de contrabandistas. Está situado en el extremo más alejado de la Carrera de Kessel, un estrecho corredor de espacio navegable que serpentea entre los campos de asteroides y los cúmulos de agujeros negros que separan Formos del planeta penitenciario de Kessel. Después de que la Carrera de Kessel termine en una nebulosa repleta de asteroides conocida como el Pozo, la mayoría de los pilotos prosiguen hasta Formos para enlazar con otras rutas hiperespaciales más definidas que comunican con el resto de la galaxia. Las minas de Kessel producen una de las especias más lucrativas de la galaxia: la brillestim, un narcótico del que se dice que provoca un subidón telepático en sus usuarios.

La Carrera de Kessel es una ruta arriesgada que debe recorrerse en parte por el hiperespacio y en parte por el espacio real, y quienes deciden emprenderla deben eludir patrullas imperiales constantes y peligrosos cúmulos de agujeros negros. Los contrabandistas que hacen este recorrido, si bien puede que en realidad sean criminales despiadados, se han ganado una reputación de heroísmo y audacia en aquellos lugares de la galaxia que se oponen al dominio del Imperio.

En el fondo, la vida en el puerto espacial de Formos tiene dos caras. Por un lado es un lugar violento y sin ley, y por el otro un icono para los luchadores por la libertad. En un lugar así, rebeldes idealistas, refugiados alienígenas y droides

emancipados se codean con psicópatas fugitivos y figuras del hampa. El Imperio tiene poca presencia en el planeta, aunque recientemente ha ocupado un cuartel en lo que podría ser un indicio de lo que depara el futuro a este mundo sin ley.

El puerto espacial consiste en una amplia zona de atraque para el almacenamiento de cargamento y astronaves. Esta zona está rodeada por un destartalado conjunto de viviendas y almacenes. Los edificios son feos y utilitarios, grises y angulosos como los riscos rocosos que salpican la superficie de Formos. Algunos comerciantes han establecido negocios en el puerto espacial donde venden alimentos, agua, armas y la clase de equipo requerido habitualmente por fronterizos, contrabandistas y viajeros espaciales. Las caóticas calles están repletas de cajas apiladas, evaporadores de humedad y compactadores de residuos portátiles.

Dentro del puerto espacial hay un par de edificios grandes y bien equipados que no forman parte de los muelles ni de los almacenes. Uno de estos edificios es una construcción fortificada donde se aloja un destacamento de tropas de asalto imperiales, y el otro es la cantina de Rii Jenks.

EL CUARTEL DEL EJÉRCITO IMPERIAL

No hay mucha presencia imperial en Formos, y la más bien triste banda de soldados imperiales destinados en el planeta no supone más que un gesto simbólico de fuerza y autoridad. Son un mero recordatorio para que los contrabandistas y fronterizos de este mundo no olviden que el Imperio tiene ojos en todas partes y podría hacer que las cosas se pusieran muchísimo peor para ellos si lo considerase necesario.

Así las cosas, los soldados y los lugareños suelen mantenerse apartados unos de otros y dejar que las cosas sigan como siempre. Existe la regla tácita de que una prudente tolerancia por parte de cada bando supone lo mejor para todos. Los soldados saben que si empiezan a apretarle las clavijas a las operaciones de contrabando que se realizan por todo el puerto espacial de Formos pueden acabar enfrentándose a una insurrección, por lo que permiten que los contrabandistas sigan con lo suyo. Al mismo tiempo, los lugareños saben que si se atreven a atacar a los soldados se exponen a una violenta represalia por parte del Imperio, de modo que toleran su presencia a regañadientes. De vez en cuando, la comunidad contrabandista de Formos hace saber que un individuo está causando problemas y los soldados se encargan de él. Esto beneficia a los contrabandistas, que pueden echar la culpa a los soldados de cualquier deficiencia en sus servicios y justificarse así ante sus contactos de otros mundos; y también va bien a los soldados, porque pueden señalar los arrestos ocasionales efectuados gracias a los contrabandistas como pruebas de su duro trabajo y sus concienzudas investigaciones.

Cada cierto tiempo, un grupo de 4 soldados acude a los muelles y echa un vistazo superficial a alguna carga entrante, pero raras veces interrumpen ninguna de las operaciones de contrabando en curso. Puede que los PJ lleguen a ver uno de estos grupos de patrulla, pero los soldados no les prestarán atención a menos que algún miembro del grupo interactúe con ellos o cometa algún delito abiertamente. Es decir, no molestarán a los PJ a menos que estos les molesten a ellos primero.

Hay en total 18 soldados imperiales, 2 de los cuales son sargentos de escuadra. Cada soldado dispone de una coraza y ropas blindadas, un fusil bláster y 2 granadas de fragmentación. Dentro del cuartel hay también varias armas más pesadas, incluyendo un par de blásteres pesados de repetición E-Web y una anticuada Torre-P Atgar 1.4 FD instalada en el techo que en teoría puede utilizarse para derribar transportes ilegales.

LA CANTINA DE RII JENKS

Aunque puede que el inhóspito planeta y su destartalado puerto espacial causen una mala impresión a los visitantes, la cantina de Rii Jenks está considerada como una especie de gracia salvadora para Formos. Después de todo, incluso a las bandas de contrabandistas más salvajes les gusta tener un lugar donde poder descansar y relajarse tras completar la Carrera de Kessel. Rii Jenks es un bith viejo y astuto que se gana bien la vida vendiendo comida, bebidas y entretenimiento a los viajeros espaciales fatigados. Pone mucho empeño en asegurarse de que toda amenaza para su negocio, como agentes imperiales y señores del crimen hutt, recibe sobornos o información con regularidad para tenerlos contentos. Rii mantiene también buenas relaciones con la comunidad de contrabandistas, a los que permite utilizar su cantina como piso franco y lugar de almacenamiento, al tiempo que procura no vender información que pueda entrar en conflicto con sus intereses.

Como sucede con la mayoría de las cantinas del Borde Exterior, el establecimiento de Rii Jenks atrae a una multitud muy variada. Rii admite incluso clientes droides, pues es consciente de que tener una o dos unidades de protocolo en su local puede solucionar malentendidos y disputas (y los precios que ofrece por baños de aceite bordean la extorsión).

Con el paso de los años, la cantina ha servido como sede para algunas de las mejores promesas de espectáculos musicales de todo el Borde Exterior. Actualmente residen en el edificio Fia Mund, un intérprete sullustano de corno kloo que está recibiendo muy buenas críticas, y un grupo de xextos que tocan una estridente música de percusión tradicional troiken, lo cual es estupendo para quien guste de este tipo de cosas.





LA LLEGADA A FORMOS

El puerto espacial de Formos se considera un puerto de servicios limitados; consiste en una gran pista de durocemento sobre la cual todos los cargueros excepto los más pesados pueden realizar un aterrizaje seguro. Hay una pequeña torre de control y varios hangares para el atraque, almacenamiento y mantenimiento de astronaves. El puerto espacial cobra una tarifa relativamente barata para el aterrizaje y almacenamiento de naves espaciales de tamaño pequeño o medio, aunque un contrabandista probablemente podría negociar un descuento mayor si supera las tiradas de Carisma pertinentes.

Una vez los PJ hayan desembarcado de la nave que los ha traído al planeta, léeles lo siguiente:

Tan pronto como ponéis pie en Formos, la atmósfera rancia y reseca del planeta os golpea el rostro. El aire es respirable, pero se nota seco a pesar de lo frío del clima. La mayoría de las especies empiezan a notar sed poco después de haber aterrizado en el planeta, y las que están acostumbradas a vivir en mundos húmedos no tardan en sentirse incómodas y deshidratadas. Os dais cuenta de que las especies de entornos acuáticos, como los aqualish, los mon calamari o los herglic, brillan por su ausencia entre las que viven aquí.

Afortunadamente hay numerosos vendedores de agua paseando por las calles y los muelles, aunque los precios que pregonan serían considerados abusivos en la mayoría de mundos habitados.

ALGUNOS ENCUENTROS OPCIONALES

Para añadir un poco de variedad a la partida, se pueden escenificar los cinco encuentros cortos que se describen a continuación mientras los PJ deambulan por las calles del puerto espacial. Estos encuentros carecen de relación alguna con la trama principal o entre sí, por lo que están simplemente para que el DJ los utilice como le plazca y para que los jugadores se den cuenta de que no todo lo que sucede en el universo está ligado directamente a los acontecimientos que les ocupan. No hace falta que estos encuentros tengan lugar al principio de la aventura, ni que se resuelvan en ningún orden concreto. Sin embargo, se recomienda al DJ que no se entretenga demasiado con ellos para no desviarse de la trama principal.

OPERACIÓN DE CONTRABANDO

Cuando los PJ se adentren en uno de los callejones del puerto espacial de Formos, pide que todos hagan una **tirada Fácil (◆) de Percepción**. Quienes la superen se darán cuenta de que la tierra a un lado de un gran almacén empieza a abultarse y desplazarse de forma extraña. Un segundo después se abre un agujero en el suelo por la apertura de una trampilla oculta, y por ella asoma la cabeza de un hombre para mirar alrededor. El desconocido comprueba que no hay ningún soldado imperial en las inmediaciones antes de salir del sótano junto con dos compañeros. Acarrean tres grandes cajas hasta un deslizador que hay aparcado cerca. El conductor del deslizador les entrega unos cuantos créditos antes de partir volando hacia los muelles, cargado con las cajas de contrabando. Los criminales no prestarán atención a los PJ a menos que los interrumpan de alguna manera, en cuyo caso les pedirán que se metan en sus propios asuntos. Si se les hace alguna pregunta sobre contrabando o sobre Bandin Dobah afirmarán no saber nada, aunque sugerirán a los PJ que tal vez puedan averiguar algo hablando con los clientes de la cantina de Rii Jenks.

MISIONERO TRITONITA

Un solitario miembro de la especie insectoide de los tritonitas ha acudido a Formos para predicar. Para su desgracia, los habitantes locales le han dejado muy claro que su mensaje de paz y abstinencia no es bienvenido, y en consecuencia el misionero pasa los días en tranquila contemplación. Hasta que ve una cara extraña, como la de un PJ. Al encontrarse con un forastero, el tritonita farfulla una serie de chasquidos y zumbidos que sólo los mejores droides de protocolo son capaces de entender. Si se le logra interpretar, el tritonita insiste en que ha sido inspirado por el ejemplo del Sagrado Gactimus para dar la espalda a todas las formas de vicio y distracción, privándose de todo tipo de estimulantes y entretenimientos, y ha hallado de esta manera una serenidad interior más placentera que la que podría concederle cualquier droga. El misionero ofrece a los PJ un folleto de flexiplast en el que se ensalzan con más detalle los beneficios que entraña seguir el ejemplo de esta poco conocida figura religiosa.

LA AGUADORA MÁS BARATA DE FORMOS

Una anciana humana que acarrea una pesada carga está parada en medio de una de las vías más transitadas cerca de los muelles. Lleva a la espalda una tinaja de plástico llena de agua, y en sus manos sostiene una gran bandeja sobre la que hay dispuestas varias jarras del mismo líquido. La anciana ha colocado cerca un pequeño cartel en el que pone "Mamá Nobah – El agua más barata de Formos", y ciertamente sus precios son mucho más razonables que los de cualquier otro vendedor de agua que los PJ encuentren en las inmediaciones. Mamá Nobah es una anciana encantadora con un interés sano y amistoso por los PJ. Charlará con ellos sobre sus aventuras y aspiraciones y se ofrecerá a darles cualquier dirección o consejo que puedan necesitar durante su estancia. También tiene una triste historia personal: asegura ser una habitante de Alderaan que escapó a su destrucción por parte de la Estrella de la Muerte debido a un inesperado pero infructuoso viaje de negocios que la llevó a Corellia.

Mamá Nobah no es tan benévola como parece. Mientras charla con los PJ, su hijo Jok Nobah intentará acercarse a ellos sigilosamente para robarles todo lo que pueda. Escoge a uno de los PJ al que robar; a menos que ese PJ supere una tirada de Percepción enfrentada a la Astucia 3 de Jok Nobah, perderá cualquier pieza de equipo que sea pequeña y de fácil acceso, o unos cuantos de los créditos que lleve encima. Si alguno de los PJ declara que se mantiene alerta mientras hablan con Mamá Nobah, su hijo preferirá pecar de precavido y no les molestará. Si los PJ atrapan al ladrón, Mamá Nobah implorará su perdón, repitiendo una y otra vez que su desesperada situación es producto de la tiranía imperial, y ofreciendo agua gratis como compensación. Si los PJ insisten en aplicar la justicia de forma expeditiva, Mamá Nobah y su hijo utilizan el perfil de golfillos de puerto espacial (página 399); aunque son esbirros, no se les trata como un grupo.

VREEBO GANGO, MIRÓN RODIANO

Vreebo es un joven rodiano miembro de una pequeña banda de contrabandistas que ha llegado hace poco a Formos. Sus colegas le han encargado la tarea de ponerse en contacto con otra banda de contrabandistas cuya llegada está previs-

ta más o menos para cuando los PJ aterrizan en Formos. No está clara la razón por la que sus compañeros han decidido asignarle esta tarea a Vreebo, porque aunque el rodiano es todo un experto a la hora de pilotar una nave a través de peligrosos corredores hiperespaciales, también se muestra terriblemente tímido con los desconocidos. Cuando Vreebo ve a los PJ en el puerto espacial, da por hecho que son los contactos que espera porque el tamaño y composición de la banda de contrabandistas son parecidas a las del grupo de aventureros. A pesar de todo, Vreebo no está completamente seguro, y preferirá salir de dudas para no hacer el ridículo. Por lo tanto, decide observar al grupo un rato para cerciorarse de que no ha cometido ningún error (cosa que, por supuesto, ha hecho).

Vreebo seguirá a los PJ guardando las distancias y sin importunarles, y al cabo de un rato decidirá que después de todo no son sus contactos. Durante este tiempo, si alguno de los PJ menciona que se mantiene alerta por si alguien los sigue o espía a escondidas, se fijará en Vreebo si supera una **tirada Media (◆◆) de Percepción**. Si le preguntan a Vreebo qué es lo que quiere, se pondrá muy nervioso y balbuceará que espera encontrarse con unos "socios de negocios". Si le presionan, el rodiano se cohíbe aún más; se le traba la lengua, empieza a sudar y muda el color de su tez a un verde oscuro. Quizá los PJ sospechen que es Godon Netakka, aunque su aspecto parezca demasiado frágil y nervioso para tratarse de alguien que ejerce el oficio de cazarrecompensas, y su única arma es un bláster de bolsillo que lleva escondido.

LEI MUOROY, JOVEN BANDIDO EN CIERNES

Este encuentro proporciona una pista falsa a los aventureros, por lo que debería utilizarse con moderación. Lei Muoroy es un joven humano al que se le están acabando los créditos. Por este motivo ha tomado la arriesgada decisión de hacerse pasar por miembro de la red de contrabando de Bandin Dobah para organizar un negocio de extorsión. Puede que los PJ se topen con Lei mientras amenaza a un blanco fácil, como algún vendedor de agua solitario. Los intentos de intimidación de Lei van en la línea de gruñir algo como: "*Vengo a cobrar la parte de tus beneficios que corresponde al Gran Hombre, ¿sabes a qué me refiero? Serán veinte créditos si sabes lo que te conviene, más cinco extra por las molestias*".

Si los PJ deciden enfrentarse a Lei, intentará amedrentarlos con más palabrería sobre el "Gran Hombre" (que es la manera en que muchos habitantes locales han empezado a referirse a Bandin Dobah), pero si no se amilanan ante sus amenazas, Lei tratará de huir. La triste verdad es que Lei no tiene nada que ver con Bandin Dobah, y sus payasadas ciertamente acabarán irritando al aqualish, que tiene el mínimo sentido del honor como para no involucrarse en la extorsión a pequeña escala. A pesar de todo, interrogar a Lei podría resultar beneficioso para los PJ si buscan el piso franco de Daro, puesto que el joven rufián sabe dónde está. Por lo tanto, es mejor esperar a que los PJ hayan visitado la cantina antes de presentar el encuentro con Lei. Si el DJ necesita un perfil para Lei Muoroy, puede utilizar el del matón callejero genérico (página 396), aunque armado únicamente con una porra y una pistola bláster.



CÓMO INVOLUCRAR A LOS PJ

Aunque los PJ deberían poder disfrutar de unos cuantos encuentros opcionales, es seguro que no tardarán en verse envueltos en los sucesos de la trama.

EL TRISTE DESTINO DE J9-B8

Este encuentro tiene lugar cuando los PJ salen de sus alojamientos o de su nave espacial y se dirigen a la cantina de Rii Jenks. Cuando estén llegando a la cantina, lee en voz alta lo siguiente:

El desordenado revoltijo de viviendas construidas apresuradamente alrededor de la cantina crea un auténtico laberinto de callejones estrechos repletos de todo tipo de obstáculos. Las avenidas que comunican hogares y tiendas están atestadas de compactadores de basura portátiles, cajas apiladas y condensadores de humedad personales.

Al pasar junto a un callejón especialmente oscuro y estrecho cobijado entre un par de enormes almacenes, oís un fuerte jaleo. En el interior del callejón se oye un traqueteo y un sonido zumbante. Los golpes se interrumpen y alguien os llama con voz tenue y monocorde. Suena débil y zumbante, pero aun así podéis oírla.

—¡Hola! ¡Bzzzt! ¡Ayuda, por favor! ¡Nesssesssito ayuda!

Los ruidos parecen proceder del interior de un gran compactador azul de basura situado al lado de uno de los almacenes.

Si los PJ miran dentro, verán un droide gravemente dañado entre los diversos desperdicios y residuos. Tiene la cabeza abollada, uno de los ojos aplastados y el torso separado del resto del cuerpo; hay todo tipo de cables, servos y piezas mecánicas esparcidos por el interior del compactador de basura.

El droide es J9-B8, una variante del droide de protocolo 3PO que fabrica Cybot Galáctica. J9-B8 prestó un fiel servicio durante mucho tiempo a su propietaria, quien, queriendo dar ejemplo a unos familiares enemistados, pidió en su lecho de muerte que todos sus droides fueran manumitidos (es decir, que se les concediera el derecho a no servir a nadie excepto a ellos mismos). Como droide libre, J9-B8 viajó por el Borde Exterior en compañía de R4-W9, un droide astromecánico que había tenido la misma propietaria. La dueña de J9-B8 y R4-W9 había ejercido el contrabando con cierto éxito antes de que le llegara la muerte, y su unidad R4 era una de las pocas de la zona capaz de computar un análisis de navegación realmente exhaustivo de la Carrera de Kessel.

Desgraciadamente, los valiosos conocimientos que posee R4-W9 son la causa del terrible estado actual de J9-B8. Ambos droides se dirigían a la cantina cuando fueron asaltados por esbirros de Bandin Dobah que destrozaron a J9-B8 y le dieron por muerto. Le instalaron un mando de retención a R4-W9, anulando su libre albedrío, y lo entregaron a su jefe. Cabe señalar que J9-B8 tiene una voz monótona y un impedimento del habla que hace que los sonidos sibilantes suenen como zumbidos; esto es un defecto propio de la fabricación verpine de J9 agravado por los daños que ha sufrido el droide.

Cuando ve a los PJ, el maltrecho droide deja de pedir ayuda. Emite un par de chirridos y su cabeza vibra al hablar.

—¡Ah! ¡Bzzz! ¡Sssaludosss! ¡Me alegro de que me hayan encontrado! ¡P-por favor, ayuda! ¡Bzzzt! ¡Ssse han llevado a mi amigo! P-por favor, ayúdenme a sssalvar a R4-W9! ¡Zzzzzzbxzzzz!

J9-B8 tratará de responder a las preguntas que los PJ le hagan en este momento, pero le interesa más explicarles la situación de R4-W9. Sabe que no le queda mucho tiempo porque sus mecanismos de autorreparación ya han hecho todo lo que podían. El droide está más allá de todo arreglo. Ni siquiera los personajes que quieran utilizar la habilidad Mecánica para intentar repararlo podrán conseguir otra cosa que aliviar sus últimos momentos.

Si los PJ están dispuestos a escucharle, J9-B8 dirá lo siguiente:

—¡Mi amigo R4-W9 y yo íbamosss de camino a la cantina cuando f-fuimosss asssaltadosss por una banda de ruf-fianesss! ¡Zzzbxzzt! ¡Esss demasssiado tarde para hassser nada por mí, pero tienen que sssalvar a mi amigo!



En este punto las luces de los restos del cuerpo de J9-B8 que aún seguían encendidas empiezan a apagarse y la voz del droide baja una octava. Podrá seguir hablando durante un minuto y dar algunos detalles más sobre el ataque, pero a medida que lo hace se va volviendo cada vez más incoherente y lento en sus respuestas.

J9-B8 puede proporcionar a los PJ cualquier dato sobre su pasado que él crea que pueda resultar de utilidad. También les contará que R4-W9 era muy apreciado por los contrabandistas locales debido a sus conocimientos de la Carrera de Kessel. Sabe que el ataque se produjo hace aproximadamente veinte horas, aunque no está seguro del todo debido a lo mucho que han tardado sus limitados sistemas en volver a ponerse en funcionamiento. Cree que la banda que les atacó se componía mayoritariamente de humanos, aunque llevaban capuchas. Le pareció ver que todos eran varones. Vio cómo le instalaban un mando de retención a R4-W9 antes de llevárselo a rastras. No conoce a ninguno de sus atacantes, pero sospecha que podrían estar relacionados con Bandin Dobah, un aqualish que ha ganado cierta fama en los últimos meses por haberse apropiado de varias operaciones de contrabando a lo largo de la Carrera de Kessel.

La zona circundante está desierta. Si se pregunta sobre el ataque a los integrantes de la variopinta comunidad de fronterizos que viven en las inmediaciones, responderán quejándose de que hay peleas continuamente y les prestan poca atención. Si les presionan un poco más, algún lugareño podría acordarse de que el día anterior se produjo algún tipo de tumulto en los almacenes, pero no podrá aportar ningún detalle adicional.

EN LA CANTINA

La cantina de Rii Jenks está bastante concurrida y tiene una clientela variada. Lee lo siguiente a los jugadores cuando los PJ entren en el local:

Cuando entráis en el vestíbulo de la cantina, os percatáis de un cambio en el ambiente. El aire acondicionado es ya casi tan refrescante como prometen serlo las bebidas que se sirven en el bien surtido bar. La cantina es claramente un lugar popular entre los lugareños, aunque no está tan abarrotada como para que resulte imposible sentarse. Todo tipo de humanos y alienígenas se codean en el bar, y parecen no tener reparo en dejar entrar a los droides. A vuestra derecha hay una holopantalla parpadeante que muestra la cabeza rotante de un varón aqualish adulto de aspecto rudo, acompañada por un texto deslizante que anuncia una recompensa imperial.

La cantina tiene dos niveles: la planta principal donde está el bar, y un primer piso que consiste en una galería abalconada circular con reservados. La galería no queda muy por encima de la planta baja, haciendo que todo el conjunto parezca más íntimo y recogido de lo que podría sugerir su tamaño. A un lado de la cantina, la balconada queda rota por un escenario elevado sobre el que toca Fia Mund, considerado el maestro sullustano del corno kloo. Su interpretación es básicamente una improvisación de jatz que incorpora una sorprendente influencia de rock baka. Semejante combinación no debería sonar bien, pero el artista sabe cómo añadirle frescura y siempre suele recibir la aprobación del público.

La clientela consiste en humanos (por lo menos tres cuartas partes de los clientes de la cantina), devaronianos, duros y droides; uno de estos últimos es un droide de protocolo empleado por la cantina para ejercer como intérprete de los clientes que hablen idiomas diferentes. Una pareja de twi'leks se cortejan mutuamente sentados en una esquina (prácticamente enroscados uno alrededor del otro), y un locuaz toydariano revolotea por el local mientras discute de algún asunto turbio con una figura embozada en una envolvente capa roja con capucha.

La charla en la cantina gira en torno a temas bastante prosaicos. Incluso aunque el local de Rii Jenks está considerado como un refugio para contrabandistas, los que están en el bar no son tan estúpidos como para hablar de negocios en un establecimiento público. La clientela tampoco aprecia a los curiosos, y los PJ (sobre todo los que sean droides) harían bien en no espiar conversaciones ajenas. La mayor parte de la cháchara consiste en conversaciones personales y chismorreos irrelevantes.

Cerca de la entrada a la cantina hay un panel de anuncios en cuya holopantalla se muestra un mensaje que podría interesar a los PJ. Se trata de una imagen tridimensional de la cabeza de un aqualish envejecido y canoso que va rotando lentamente sobre un anuncio de "se busca".

Si los PJ empiezan a hacer preguntas sobre Bandin Dobah, droides desaparecidos o bandas de contrabandistas, serán recibidos con suspicacia. Los parroquianos no son tan imprudentes como para ponerse a discutir estas cosas en público, y no tendrán reparos en decírselo a los PJ. Una respuesta típica sería algo en la línea de:

—¡Chist! ¿Estáis locos? Mirad, los tipos como vosotros deberíais aprender a moveros por aquí antes de suponer que sé de estas cosas simplemente porque resulta que vivo en Formos, ¿entendido? Oh, vale, ya veo que sois nuevos aquí. Yo de vosotros pediría algo de beber y procuraría relajarme. Disfrutad un poco de la música.

Es posible que tras una respuesta así los PJ crean encontrarse en un callejón sin salida, pero sólo pasarán unos breves instantes antes de que uno de los devaronianos se acerque a ellos y se ofrezca a "explicarles algunos asuntos". Se llama Snoo, y es un traficante de información. Le complacería conversar en privado con alguno de los PJ que no sea un droide o no parezca llevar mucho equipo encima (Snoo no quiere que le graben), aunque si resulta que todos los miembros del grupo son droides, escogerá al que tenga un aspecto más humano para hablar con él. Snoo está dispuesto a explicar algunas cosas sobre los sucesos locales más recientes, siempre y cuando los PJ le hagan antes un pequeño favor para aflojarle la lengua. Su precio empieza en los 50 créditos, pero puede regatearse hasta 20 si el PJ con el que está hablando supera una **tirada Media (◆ ◆) de Carisma, Coacción** o **Engaño**.

La información proporcionada por Snoo (según el tipo de preguntas que le formulen los PJ) consiste en lo siguiente:

- Formos es un sitio estupendo para hacer negocios si uno entiende de cazar recompensas o de contrabando, pero la gente no suele ofrecer trabajos a forasteros. Los aspirantes a contrabandista tienen que ganarse primero el respeto y la confianza de la comunidad antes de poder hacer contactos útiles.



- Bandin Dobah es el jefe de una red de contrabando organizado relativamente descentralizada. Se dice que la red está formada por muchas células que comparten información y se apoyan mutuamente. Bandin Dobah dirige la célula situada en lo más alto de la jerarquía, y recibe una parte de los beneficios obtenidos por todas las demás. A cambio, las células disfrutan de la temible reputación de Bandin Dobah y de las oportunidades para los negocios que les brinda su organización. Una célula típica está compuesta por entre cuatro y diez contrabandistas.
- Nadie ha oído nada sobre el secuestro de un droide, pero planear algo así es propio del carácter de Bandin Dobah.
- El Imperio no es el único que ofrece una recompensa por la cabeza de Bandin Dobah. Thakba Besadii Diori, un señor del crimen hutt de Sleheyron, ha ofrecido 5.000 créditos por la captura del pirata, y muchos cazarrecompensas preferirían aceptar este encargo antes que ensuciarse las manos con dinero imperial. Hay que tener en cuenta que el hutt desea dar ejemplo con Dobah, por lo que sólo ofrecerá la recompensa completa si se le entrega al aqualish con vida.
- Por el momento no ha habido muchos esfuerzos por encontrar a Bandin Dobah. Hace unas semanas apareció en la cantina un cazarrecompensas rodiano, y todo el mundo dio por supuesto que iba tras el pirata. Desde entonces no se ha vuelto a saber nada más de él.

Snoo no sabe nada más que sea pertinente, y su reputación como fuente fiable de información es demasiado importante para él como para rebajarse a especular o inventar historias, incluso aunque se le ofrezca más dinero o se le incentive de cualquier otra forma.

LAS TRIBULACIONES DE ZUKATA

Justo cuando termina la entrevista con el traficante de información devaroniano, varias personas entran en la cantina.

La primera es una elegante chica rodiana que va directa hacia la barra y pide algo de comida y bebida. Su figura atrae las miradas apreciativas de los parroquianos que gustan de fijarse en las chicas rodianas atractivas. Va vestida con una blusa suelta de raso verde adornada con accesorios de latón pulido, y aunque parece desarmada, no sería inconcebible que la forma de su bolso escondiera un bláster de bolsillo. La rodiana se llama Zukata, y acaba de llegar de Rodia en busca de su hermano desaparecido.

Pocos momentos después de que la rodiana haya entrado en el bar, tres contrabandistas cruzan las puertas. Dos de ellos son humanos; el tercero es un weequay. Los tres son individuos de aspecto rudo que se pavonean con arrogancia. Entre los clientes de la cantina se extiende un silencio generalizado. Hasta Fia Mund toca mal unas cuantas notas y tiene que hacer una pausa para recuperar al aliento antes de proseguir con su interpretación.

Como cabe suponer, la razón del cambio en el ambiente es que se rumorea que estos contrabandistas pertenecen a la organización de Bandin Dobah, aunque nadie se atrevería a afirmarlo con ellos presentes en la sala.

A continuación se describe a estos tres individuos. Ten en cuenta que, aunque Spir y Gut sean esbirros, no combatirán como un grupo. Se supone que este encuentro no debería resultar excesivamente difícil para los PJ.

DARO BLUNT, LÍDER CONTRABANDISTA (RIVAL)

Daro Blunt lleva el cabello desgreñado y luce una barba de tres días en su rostro demacrado. Este humano viste un sucio traje de vuelo gris y lleva sendas pistolas bláster enfundadas en cada cadera. También lleva una mochila que parece contener algunas piezas de equipo pesado.



Habilidades: Armas a distancia ligeras 3, Coacción 1, Frialdad 1.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Daro siempre empuña ambas pistolas bláster a la vez, siguiendo las reglas para el combate con dos armas que se describen en la página 210.
Equipo: 2 pistolas bláster modificadas para desenfundado rápido (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir, pueden desenfundarse como una actividad menor), ropa gruesa (+1 a la Protección).

SPIR FRAXIS, CONTRABANDISTA (ESBIRRO)

Spir es un muchacho alto y delgado de mirada furtiva. Tiene partido el labio superior con una larga y espeluznante cicatriz, y podría ser la razón por la que Spir parece mirar de soslayo a cualquiera que él crea que le observa. Spir ha decidido visitar la cantina vestido con ropa negra ajustada hecha a medida.



Habilidades: Ninguna.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir).

GUT-GURO, WEEQUAY (ESBIRRO)

La edad de Gut-Guro es difícil de calcular, puesto que tiene los típicos rasgos rubicundos y arrugados de la mayoría de los miembros de su especie. Lleva el pelo peinado en tres largas trenzas y viste el tosco cuero acolchado que es la vestimenta tradicional de los weequay.



Habilidades: Ninguna.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2), blindaje acolchado (+2 a la Protección).

Los tres individuos se acercan al bar y piden bebidas fuertes. Spir se fija casi al instante en Zukata, y tras repasarla con la mirada se acerca furtivamente a ella. Cualquier persona que contemple la escena se dará cuenta por el lenguaje corporal de la rodiana que Spir la hace sentir muy incómoda, si es que no basta con su actitud para dejarlo bien claro.

A menos que los PJ intervengan, Spir intenta charlar con Zukata de una manera extremadamente zalamera, usando frases como *"Bueno, por aquí no se ven muchas rodianas guapas. ¿Qué estás tomando, nena? ¡Eh, Rii! Ponle otra de lo mismo, ¿vale?"*. Zukata reacciona con evidente incomodidad a estas atenciones, pero le falta valor para pedirle enérgicamente que la deje en paz. La joven murmura una negativa en rodés, educada pero comedida. Spir la ignora; de todos modos, tampoco entiende el rodés.

Si los PJ siguen sin mostrar ningún interés, Spir se pone a fanfarronear cada vez más alto, diciendo lo siguiente:

—Oye, tendrías que mostrar un poco más de aprecio, nena. Quien te está ofreciendo su compañía no es ningún vendedor de chatarra cochambroso. Soy un tipo importante por aquí, ¿sabes? Sé un poco más amistosa y verás como las cosas te van mucho mejor, ¿vale?

Ahora Zukata está claramente ansiosa por irse, y pasea una mirada implorante por todo el bar en busca de alguna razón para excusarse. Con suerte, llegados a este punto los PJ ya habrán hecho algún esfuerzo por intentar disuadir de su actitud a Spir, pero si todavía no han hecho nada, Zukata buscará cualquier pretexto para hablar con ellos. Podría, por ejemplo, acercarse a un PJ rodiano o droide y preguntarle si podría traducir por ella, o iniciar una conversación con un PJ femenino con la esperanza de encontrar apoyo.

Ya sea porque los PJ intervienen o porque Zukata se les acerca, Spir los considerará un estorbo y se pondrá a insultarlos.

—Eh, vosotros, largaos de aquí. Esta belleza y yo estamos empezando a conocernos. Ocupaos de vuestros asuntos si sabéis lo que os conviene, ¿vale?

Si los PJ responden a las provocaciones de Spir con violencia o insultos, no tendrá ningún reparo en empezar una pelea. El desarrollo de la situación dependerá de la respuesta de los PJ.

- **Los PJ mantienen la calma y son educados con Spir:** En este caso Spir les dedicará unos cuantos insultos más y luego perderá los nervios. *"Los sucios holgazanes como vosotros deberíais tener más cuidado con a quién ofendéis, pero no sois dignos de mi tiempo"*. Los tres contrabandistas terminarán sus bebidas y abandonarán el bar.
- **Los PJ inician un combate verbal:** Si un PJ trata de intimidar a Spir y supera una **tirada enfrentada de Coacción** contra su **Disciplina**, Spir se arredrará como en la situación anterior. Si el PJ falla la tirada, Spir responderá con más insultos, y si le resulta posible intentará empezar una pelea asestando un derechazo al PJ que tenga más cerca.
- **Los PJ se meten en una pelea a puñetazos:** Gut ayudará a Spir, pero Daro abandonará la cantina. Spir y el weequay pelearán contra los PJ hasta que cualquiera de los dos resulte incapacitado, momento en que se retirarán y seguirán a Daro. Los demás clientes de la cantina se apartarán y esperarán que las cosas no vayan a peor.
- **Los PJ encañonan a Spir con sus armas:** Daro y Gut ayudarán a Spir, pero el primero se mantendrá siempre cerca de la puerta y huirá si cualquiera de sus compañeros cae incapacitado o muerto. Los demás PNJ reaccionarán como se ha descrito en la situación anterior.



Independientemente de cómo termine este encuentro, el DJ debería asegurarse de que Daro logra huir habiendo sufrido como mucho heridas leves, y que Zukata no sufre ningún daño.

Llegados a este punto, Zukata agradecerá efusivamente la intervención de los PJ.

—Gracias por deshaceros de él. Si hay algo que pueda hacer para compensaros, me encantaría devolveros el favor. Tengo algo de dinero... ¿queréis comer o beber algo?

Zukata no pondrá objeciones a terminar aquí la conversación si los PJ no desean hablar con ella. Pero si le preguntan qué está haciendo en Formos, se quejará de que le han encargado verificar la exactitud de un atlas electrónico actualizado de la galaxia que va a fabricarse en Rodia, lo que la obliga a visitar todo tipo de mundos atrasados. La tarea aburre y frustra sobremanera a la rodiana, que hablará animosamente sobre cualquiera de los siguientes temas si los PJ los sacan a colación:

- **Nos han hablado de un droide con datos exhaustivos sobre la Carrera de Kessel.** "*¿Os referís a R4-W9? Sí, yo también he oído hablar de él. En parte estoy aquí porque tengo la esperanza de encontrarlo*". Zukata les explica que ofrecería gustosa al droide o a su propietario una recompensa de 2.000 créditos si la información que posee es precisa y está dispuesto a compartirla.
- **Este atlas... no tendrá nada que ver con cazarrecompensas, ¿no?** "*Bueno, pues sí. La organización para la que trabajo planea fabricar toda una serie de productos como atlas, unidades de navegación, mejoras para droides y muchas más cosas. Todos estos productos estarían pensados para proporcionar a los cazarrecompensas rodianos toda la información que necesiten sobre las zonas de la galaxia frecuentadas por forajidos y criminales*".
- **Hemos oído hablar de un cazarrecompensas rodiano que va tras el rastro de Bandin Dobah.** "*Sí, lo conozco; no personalmente, sino por su reputación. Se llama Godon Netakka. Es un joven temerario que se endeudó muchísimo comprando el equipo necesario para dedicarse en serio al oficio de cazarrecompensas. Los miembros de su clan están muy preocupados por él*".
- **Nos han dicho que fue a por Bandin Dobah y desde entonces no se ha vuelto a saber nada más de él. ¿Crees que está muerto?** "*Podría estarlo. Pero a veces un cazador hace lo que nosotros llamamos "andar a pasos quedos". Tras localizar a su presa, deciden retrasar deliberadamente la captura con la esperanza de que el precio por su cabeza vaya aumentando mientras la presa sigue en libertad. Personalmente, creo que puede ser un ardid inteligente, pero muchos cazarrecompensas lo consideran tabú. Godon podría estar muerto, pero también podría estar andando a pasos quedos, esperando a que aumente la recompensa por Dobah*".

Resulta bastante obvio que Zukata no les está contando todo acerca de su relación con Godon Netakka. Si los PJ la presionan, revelará que Godon es su hermano y que desea que vuelva sano y salvo. Zukata no puede ofrecer más dinero, pero quedaría profundamente agradecida si le devolvieran a su hermano, y deja bien claro que le debería un enorme favor a la persona responsable. Cuando la conversación con Zukata toque a su fin, todos los PJ deberían hacer una **tirada Media (◆ ◆) de Percepción**. Quienes tengan éxito se darán cuenta de que el toydariano (cuyo nombre, si llega a mencionarse, es Zalg) que rondaba por el bar ha revoloteado hacia ellos y parece estar escuchando la conversación. Si es descubierto, Zalg dedicará a los PJ una amplia sonrisa llena de colmillos antes de dirigirse hacia la salida. Pretende buscar a Daro Blunt y contarle todo lo que ha averiguado sobre los PJ (y el interés que hayan mostrado en Bandin Dobah) a cambio de unos créditos.

Si los PJ abordan al toydariano, Zalg se hará el inocente argumentando que ha bebido demasiado y tiene que irse.

SIGUIENDO AL ESPÍA

En caso de que los PJ decidan seguir al toydariano, deberán hacer una **tirada Media (◆ ◆) de Sigilo**. Si fallan la tirada, el toydariano los verá y se meterá aleteando en un callejón lateral. Los PJ deberán superar una **tirada Media (◆ ◆) de Percepción** para no perderlo de vista. Si logran mantenerse sobre su rastro, el toydariano se volverá hacia ellos y les acusará de querer robarle. Zalg insistirá, como ya ha hecho antes, en que sólo regresa a su hogar, y si los PJ siguen presionándole, acabará yendo realmente a su casa. Esperará en ella durante media hora antes de volver a salir para reunirse con Daro Blunt, y si los PJ todavía están siguiéndole, los conducirá hasta el almacén que los contrabandistas utilizan como piso franco.

Si el toydariano llega hasta el almacén, le dejarán entrar y se pondrá a discutir con Daro (o el siguiente contrabandista de mayor rango si resulta que Daro está muerto). Todo PJ que quiera tratar de escuchar lo que dicen deberá hacer una **tirada Media (◆ ◆) de Sigilo** para poder acercarse sigilosamente a una puerta o ventana adecuadas. Si falla esta tirada, un miembro de la banda verá a los PJ y dará la voz de alarma; ver **Enfrentamiento con la banda de Daro** en la página 427 para saber qué hacer en este caso.

Si el PJ consigue la tirada, podrá escuchar el siguiente fragmento de la conversación:

La voz ronca de Daro es la primera en hablar.

—Pues claro que quiero hacerles pagar por lo de Spir, ¿pero estás seguro de que deberían ser motivo de preocupación para el Gran Hombre?

—No estoy del todo seguro —responde el toydariano con tono untuoso—, pero parece que están metidos en esto de algún modo. Son nuevos en la ciudad. Han estado haciendo preguntas. Mirando el anuncio de la recompensa. Me pareció oírles decir algo sobre un droide desaparecido, pero podría equivocarme. También estaban confraternizando con la chica rodiana, si entiendes lo que quiero decir.

—Has hecho bien en avisarnos —gruñe Daro—. Aquí tienes una muestra de agradecimiento.

Si los PJ no emprenden ninguna acción, el toydariano recibirá una gratificación de 20 créditos y revoloteará de regreso a su hogar. Mientras tanto, Daro reunirá al resto de su banda y saldrá en busca de los PJ.

La banda de Daro está formada por él mismo, Spir y Gut (si no están ya muertos), un contrabandista adicional (ver página 395) y un grupo de tres matones callejeros armados con fusiles de proyectiles sólidos (ver página 396). Si Spir y Gut están muertos y los PJ son un grupo de 4 o más, el DJ puede añadir otro contrabandista más a la pelea. Los matones callejeros combaten como un grupo, pero Spir y Gut no.

La guarida de los contrabandistas dispone también de una pequeña reserva de armas cortas. Si han sido alertados con suficiente antelación (si saben que van a emboscar a los PJ o han sido advertidos previamente de que van a ser atacados) llevarán también un fusil bláster al que se le ha instalado un bípode Clásico XA de Armamento Galáctico (reduce en 2 la propiedad Aparatosa del arma cuando se apoya sobre algo o su usuario está estirado en el suelo) y 6 granadas aturdidoras. Los matones callejeros cogerán las granadas aturdidoras y el contrabandista llevará el fusil bláster (sacrificando soltura por la potencia de fuego adicional).

El toydariano no tiene armas ni espíritu combativo. Si le atacan, hará todo lo posible por retirarse del combate y huir volando.



ENFRENTAMIENTO CON LA BANDA DE DARO

Llegará un momento en el que los PJ tendrán que enfrentarse a Daro y su banda. Este combate puede tener lugar en el piso franco de la banda (si los PJ deciden tomar la iniciativa siguiendo hasta allí a los miembros de la banda o pidiendo indicaciones) o en la calle.

Los PJ tendrán una ventaja considerable si deciden enfrentarse a la banda dentro de su piso franco, puesto que no habrán tenido tiempo para coger equipo adicional del arsenal ni de apostarse en posiciones ventajosas.

Si los PJ no llegaron a encontrar la ubicación del piso franco, la banda cogerá todo su equipo y se dirigirá hacia la cantina. Esto sucederá aproximadamente media hora después de que el toydariano se haya marchado del local de Rii Jenks. Los miembros de la banda tomarán posiciones fuera de la cantina y esperarán a que salgan los PJ. Su intención es tirotearlos en plena calle, y para ello se ubicarán convenientemente detrás de compactadores de basura portátiles y otros elementos de cobertura.

En caso de que los PJ abandonen la cantina antes de que llegue la banda, sus miembros se pondrán a registrar el puerto espacial en su busca. En esta situación los PJ podrían avistar a la banda antes de que los encuentren, siempre y cuando algún miembro del grupo supere una **tirada Difícil (◆◆◆) de Percepción**.

En un principio la banda no tiene intención de matar a los PJ; lo que quieren es enviar un mensaje, y saben que para eso deben dejar unos cuantos testigos. Con esto en mente, se pasarán el primer asalto disparando tiros de advertencia mientras Daro grita:

> *—Escuchad, pedazo de idiotas, está claro que no tenéis ni idea de con quién estáis tratando. Tirad las armas y seremos blandos con vosotros.*

Si los PJ optan por rendirse, recibirán una soberana paliza (sufrirán Tensión suficiente como para quedar incapacitados) y se les advertirá que en el futuro procuren mantener la nariz alejada de los negocios de Daro. Sin mencionar en ningún momento el nombre de Bandin Dobah, Daro les explicará que él y sus amigos forman parte de "*una red autosuficiente de distribuidores de bienes transportables*" y que "*por estos andurriales hay muchos de nosotros*", de manera que los PJ deberían considerarse afortunados de haberse librado con tan sólo una paliza como escarmiento.

En caso de que los PJ no se dejen intimidar, Daro ordenará que les maten y la banda empezará a combatir en serio, concentrando sus disparos en los PJ de aspecto más peligroso.

La banda luchará ferozmente hasta que sus líderes mueran o queden apartados de la acción de alguna otra forma. Estos líderes son Daro y Gut. Una vez que ambos contrabandistas estén fuera de combate, el resto de la banda se batirá en retirada intentando despistar a cualquier perseguidor en el laberinto de callejuelas que tanto abundan en el puerto espacial. Si los PJ son tan tontos como para rendirse en cualquier momento, la banda ejecutará a uno o dos de ellos como venganza por cualquier daño que hayan sufrido y luego darán a los supervivientes la anterior advertencia sobre su amigo el Gran Hombre y la organización de la que forman parte.

Si Daro muere, la abultada mochila que lleva debería captar la atención de los PJ. Dentro encontrarán 1 medpac, 2 inyectores de estimulantes, 50 créditos y un voluminoso utensilio que parece una gran llave hidráulica de hierro oscuro. Se trata de una herramienta para acoplar mandos de retención a droides, y cualquier PJ entrenado en Mecánica la reconocerá de forma automática (si no hay nadie que esté entrenado en Mecánica, uno elegido por el DJ la reconocerá igualmente).



Una vez que los PJ se hayan desembarazado de la banda (o les hayan entregado sus armas y encajado cualquier castigo que la banda haya decidido impartirles), se les acercarán unos cuantos fronterizos del lugar que tratarán a los PJ como héroes si se han atrevido a combatir a la banda, o les expresarán sus simpatías si han sido derrotados.

Los fronterizos les explicarán unas cuantas cosas sobre la banda, como que se rumorea que forman parte de una peligrosa red de contrabandistas vinculada probablemente con Bandin Dobah. Si los PJ no la han visitado todavía, los fronterizos les darán la dirección del piso franco de la banda.

EL PISO FRANCO DE LA BANDA

El edificio que sirve como piso franco de la banda es un viejo almacén que han reformado para adaptarlo a sus necesidades. Se puede entrar en él utilizando una de las llaves que hay en la mochila de Daro. El almacén consiste básicamente en un recinto de gran tamaño con un espacio habilitado a lo largo de una pared donde poder relajarse. Hay una serie de sofás y hamacas rapiñadas que proporcionan un poco de confort a los contrabandistas que descansan aquí. También hay una cocina y una despensa a la vieja usanza donde se pueden preparar aperitivos, así como un retrete químico bastante apestoso.

En una esquina de la habitación descansa un gran armario de acero reforzado que puede abrirse usando otra de las llaves de Daro. El armario contiene un variado repertorio de herramientas y 235 créditos. Si no han tenido tiempo para equiparse con ellas, aquí estarán también almacenadas las armas adicionales de la banda.

El centro del almacén está atestado de cajones y cajas variadas, aunque la banda lleva algún tiempo sin aceptar ningún encargo de contrabando y por lo tanto no contienen nada de valor, aunque en caso de un tiroteo podrían servir como cobertura.

En otra esquina reposa un droide astromecánico inactivo, R4-W9, que muestra algunos signos de maltrato. Su chasis está cubierto de abolladuras y huellas dactilares dejadas por manos manchadas de aceite. Tiene encajado en el cuerpo un gran mando de retención de hierro oscuro. Le han retirado algunos paneles pequeños de la parte frontal y lo han conectado con cables a una pequeña computadora portátil en cuya parpadeante pantalla verde pone "*Configuración completa: coordenadas compatibles*".

El droide no reaccionará en absoluto a menos que le sea retirado el mando de retención. Cualquier PJ que posea la habilidad Mecánica o Computadoras se dará cuenta en el acto de que el mando de retención es la causa de su inactividad. Este dispositivo se puede retirar utilizando la herramienta encontrada en la mochila de Daro. En caso de no poseerla, puede quitarse con una **tirada media (◆ ◆) de Mecánica** o arrancarse por la fuerza utilizando alguna herramienta como palanca. El droide sufrirá 3 Heridas si se falla la tirada de Mecánica o si le extraen el mando por la fuerza.

R4-W9 se alegrará de verse liberado del mando de retención. Como la mayoría de droides astromecánicos se comunica a base de pitidos en lenguaje máquina, aunque también dispone de un proyector holográfico que puede utilizar para mostrar imágenes relevantes con las que ilustrar cualquier comentario. La preocupación más inmediata de R4-W9 es

averiguar qué le ha sucedido a su compañero J9-B8, y emitirá una compungida serie de pitidos y gemidos si le informan de la muerte de su amigo.

Acto seguido, el droide comunicará a los PJ que ha sido cargado con una serie de coordenadas que se corresponden con un campo de enormes asteroides situado no muy lejos de Formos, al que se podría llegar rápidamente con una nave capacitada para vuelos hiperespaciales.

Si algún PJ examina la computadora a la que está enchufado R4-W9, podrá acceder a su contenido superando una **tirada Media (◆◆) de Computadoras**. Si el PJ saca la tirada, advertirá que la computadora contiene unos cuantos programas además de las coordenadas que acaban de cargarse en el droide astromecánico. La mayoría de estos programas son inventarios de paquetes de brillestim transportados y vendidos. Si el PJ obtiene como mínimo ❍❍❍, el DJ debería usarlas para permitirle acceder a un archivo adicional. Este archivo se llama "Identificación" y parece ser un patrón para una señal de radio de onda corta diseñada para ser transmitida por la computadora de navegación de una nave.

R4-W9, DROIDE ASTROMECÁNICO [RIVAL]

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	1	2	3	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
3	12	0 / 0

Habilidades: Astronavegación 3, Computadoras 3, Frialdad 1, Mecánica 2, Pilotar vehículo espacial 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Soplete eléctrico (Armas cuerpo a cuerpo; daño 3; crítico –; alcance de interacción; Fijar para aturdir), herramientas integradas (cuentan como un juego de herramientas).

¿Y AHORA QUÉ?

Los PJ ya deberían tener suficientes motivaciones propias para rastrear a Bandin Dobah y llevarlo ante la justicia, en cuyo caso R4-W9 se ofrecerá a acompañarles y ayudarles en todo lo que pueda.

Si los PJ no están seguros de qué hacer en esta coyuntura, R4-W9 les dirá que deberían considerar la idea de encargarse del aqualish. A continuación se dan una serie de razones que el droide podría presentar a los PJ para que sigan este curso de actuación. El DJ debería tener en cuenta que la función de R4 no consiste en ejercer como portavoz, ni tampoco debería proponer múltiples razones hasta que alguna convenza a los jugadores. La principal motivación de R4 es vengarse de Bandin y los PJ son la mejor opción que tiene para lograrlo. Lo mejor que puede hacer el DJ es escoger la razón que le parezca más apropiada para convencer al grupo y planteársela, recurriendo a las demás sólo si resulta absolutamente necesario; lo ideal sería dejar que los jugadores pensaran sus propias razones para ir a por el aqualish.

- Pronto correrá la noticia de que los PJ se han enfrentado y matado a algunos miembros de la organización de Bandin Dobah, y lo más probable es que el aqualish quiera tomar represalias para salvaguardar su reputación.
- El mejor momento para actuar contra Dobah es sin duda lo antes posible. Después de todo, los PJ saben cuál es el paradero más probable del aqualish, y eso les brinda una oportunidad idónea para lanzar un ataque sorpresa.
- Si R4-W9 ha sido informado de la existencia del cazarrecompensas rodiano, argumentará que es posible que Dobah haya tenido que enfrentarse a él recientemente, y por lo tanto podría estar debilitado y falto de refuerzos.
- R4-W9 señala una buena razón moral: es evidente que Dobah y sus matones tienen intimidada a gran parte de la comunidad local de contrabandistas, y para asegurar su posición ha asesinado a droides inocentes. R4 deja caer que los PJ estarían cometiendo una buena acción si vengaran a J9-B8.
- 10.000 créditos es una buena suma, y en la nave de Dobah podría haber botín adicional como cajas de contrabando.

Si aun así los PJ siguen sin estar interesados en encargarse de Bandin Dobah, R4-W9 volverá a darles las gracias por su liberación, pero les dirá que no desea acompañarles por más tiempo. En lugar de eso desaparecerá en los callejones del puerto espacial de Formos para planear su venganza personal contra Dobah.

Los PJ tienen ahora dos opciones: pueden tomar la iniciativa y buscar a Bandin Dobah, lo que implica un peligroso viaje a un asteroide cercano, o bien rechazar la misión y disfrutar de su estancia en Formos. Si hacen esto último, queda a discreción del DJ si el aqualish decide ir a por ellos o no. En caso que lo haga, los perfiles y la información de combate sobre Bandin Dobah y su banda aparecen más adelante en este capítulo, y el DJ debería tener en cuenta que aparecerán preparados para un combate serio y no estarán dispuestos a correr riesgos.

COMBATE CALLEJERO

Las calles y callejones del puerto espacial de Formos están abarrotadas de todo tipo de cajas y embalajes desechados, así como evaporadores y compactadores de basura. En caso de que en ellas se produjera algún tipo de combate, los personajes podrán aprovechar todos estos objetos como elementos de cobertura, o subirse encima para tener mejor vista de la zona.

Si en cualquier momento se inicia un combate en las calles, los personajes nunca estarán más allá de alcance medio de alguna pila de cajas, ni más allá de largo alcance del acceso a un tejado, la esquina de un edificio o un compactador de basura.

Las cajas proporcionan una cobertura básica (+1 a la Defensa), mientras que un compactador de basura o la esquina de un edificio proporcionan una cobertura superior (+2 a la Defensa). Un personaje que se sitúe encima de un compactador de basura o consiga subir a una azotea estará en mejores condiciones para apuntar con su arma a cualquier enemigo, lo que añade ■ a todos los ataques a distancia que efectúe contra blancos situados por debajo de él.

SIGUIENDO EL RASTRO DE DOBAH

El viaje desde Formos hasta el campo de asteroides es sólo un corto paseo hiperespacial, y en su mayor parte transcurrirá de forma completamente rutinaria y sin incidentes. Los PJ deberían ser capaces de hacer el viaje de ida y vuelta entre Formos y el asteroide en un plazo aproximado de veinte horas, siempre y cuando no se pierdan ni sean atacados. Lee lo siguiente a los jugadores:

R4-W9 ayuda al piloto de la nave a salir de forma segura del hiperespacio a corta distancia del campo de asteroides. Desde allí, la computadora de navegación de vuestra nave, con un poco de ayuda de R4-W9, localiza un gran asteroide que flota lentamente a la deriva. El droide identifica esa roca como la ubicación más probable de la guarida de Bandin Dobah.

Este asteroide en concreto está repleto de cavernas creadas por gigantescas babosas espaciales. Parece haber muchas entradas que llevan al interior del asteroide, y vuestros escaneos muestran la existencia de una gran red de enormes galerías excavadas en la roca.

En caso de que los PJ intenten obtener más información sobre el asteroide utilizando para ello su computadora de navegación o sistemas de sensores, deberán realizar una **tirada Fácil (◆) de Computadoras**. Si superan la tirada, su inspección de la roca revela lo siguiente:

- Se detectan formas de vida en dos de las cavernas (puntos B y C del mapa).
- En dos de las cavernas se detectan unos grandes objetos mecánicos que según las lecturas están emitiendo energía. Probablemente se trate de naves espaciales (puntos A y C del mapa).
- Hay un pequeño objeto metálico orbitando alrededor del asteroide, probablemente algún tipo de droide centinela. En la superficie hay también otro punto de calor que podría ser una astronave estacionaria.

EL DROIDE CENTINELA Y EL TIE-Z

El droide centinela es una pequeña nave espacial automatizada que se dedica a orbitar el asteroide y vigilar la zona circundante en busca de naves y otros peligros. Está programado para alertar a Bandin Dobah si detecta alguna amenaza y luego tratar de interceptarla.

El droide centinela es básicamente una pequeña nave espacial controlada por un cerebro de droide con las características y habilidades que se dan a continuación. El cerebro de droide forma parte de la nave espacial, por lo que no tiene Protección, umbral de Heridas ni ningún tipo de equipo o habilidad. Si recibe Tensión, la sufre como Tensión de sistemas en su lugar. Ignora todas las Heridas sufridas.

PERFIL DEL DROIDE CENTINELA

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	3	1	3	1	1

Habilidades: Artillería 2, Pilotar vehículo espacial 2.
Talentos: Ninguno.

PERFIL COMO ASTRONAVE DEL DROIDE CENTINELA

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
3	4	0	0 - - 0	3	10	12

Tipo/modelo de vehículo: Caza estelar personalizado.
Fabricante: Desconocido.
Hiperimpulsor: No.
Computadora de navegación: No.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: Ninguna, controlada por un droide.
Capacidad de impedimento: –
Pasajeros: –
Autonomía: –
Precio/rareza: Desconocido.
Armas: Cañones láser ligeros dobles montados en el morro (arco de fuego de proa; alcance a bocajarro; daño 5; crítico 3; Enlazada 1).

El droide centinela tarda veinte minutos en dar una órbita completa alrededor del asteroide. Hace un barrido con sus escáneres cada turno para localizar cualquier posible amenaza. Para determinar el resultado de cada uno de estos barridos, haz una **tirada Media (◆◆) de Computadoras** cada turno en que haya algún objeto de interés (como la nave de los PJ) a alcance medio o inferior del droide. Si éste detecta alguna nave espacial, le solicitará que se identifique. Si no recibe la autorización adecuada, al final del asalto el droide alertará a Bandin Dobah y al contrabandista que pilota el TIE-Z de que ha aparecido una nave enemiga, y luego procederá a atacar.

Si el droide centinela recibe una respuesta apropiada, apaga sus armas y permite que el droide o nave que estén aproximándose prosigan con su camino. También enviará un mensaje a Bandin Dobah informándole de que la nave que se está aproximando es amistosa.

TIE-Z

El TIE-Z es un tipo de caza estelar conocido coloquialmente como un "feo", una amalgama de piezas rapiñadas de cazas de pequeño tamaño que se han combinado para fabricar un único vehículo. El TIE-Z es una mezcla entre un Z-95 Cazacabezas y un caza TIE. En algún momento, uno de los contrabandistas de Dobah recuperó el chasis parcialmente destruido de un Z-95 y reemplazó sus alas arrancadas con los característicos paneles solares hexagonales de un caza TIE. También sustituyó uno de los lanzamisiles de impacto del Z-95 por un cañón láser. Ha conservado el otro lanzador, aunque sólo dispone de un misil para él.

Este contrabandista, Alger Sodoth (ver página 395), tiene ahora el tedioso trabajo de prestar apoyo al droide en caso de problemas. Dobah no se fía del todo del droide, así que ha construido un pequeño hangar presurizado en una de las cavernas más pequeñas del asteroide, y ha guardado allí el TIE-Z. En el momento en que lleguen los PJ, Sodoth estará de servicio pero relajándose.

PERFIL DEL TIE-Z



Tipo/modelo de vehículo: Caza estelar ("feo").
Fabricante: Casero.
Hiperimpulsor: No.
Computadora de navegación: No.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 8.
Pasajeros: No.
Autonomía: 1 día.
Precio/rareza: Desconocido.
Armamento: Cañón láser montado en el morro (arco de fuego de proa; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro), lanzamisiles de impacto montado en el morro (arco de fuego de proa; daño 6; crítico 3; corto alcance; Brecha 4, Disparo lento 1, Explosión 4, Guiada 3, Munición limitada 1).

ELUDIR AL DROIDE CENTINELA

Hay unas cuantas formas de superar al droide centinela.

- **Pasando furtivamente:** El alcance del escáner del droide no abarca todo el diámetro del asteroide y el espacio circundante. Si los PJ esperan a que el droide haya orbitado hasta el lado más alejado del asteroide y entonces se dirigen hacia los túneles lo más rápidamente posible, podrían llegar antes de que los detecte. Esta maniobra requerirá que el piloto de la nave supere una **tirada Difícil (◆◆◆) de Pilotar vehículo espacial**. Si la falla, el droide los detecta y alerta a Bandin Dobah y a Alger.
- **Destruyendo el droide:** Si los PJ son capaces de destruir el droide en un único asalto, no habrá tenido tiempo de enviar una advertencia. Pero si tardan más de un asalto en destruirlo, el droide transmitirá la señal de alerta y luego responderá al ataque lo mejor que pueda.
- **Transmitiendo el archivo con la contraseña:** Si los PJ encontraron el archivo llamado "Identificación" que había en la computadora de Daro Blunt y deciden transmitírselo al droide centinela antes de que éste los clasifique como enemigos, el droide no atacará, sino que enviará un mensaje a Bandin Dobah avisándole de que Daro Blunt acaba de llegar.
- **Anulando al droide con interferencias:** El comunicador del droide no es demasiado potente y podrían interferirlo con una **tirada Media (◆◆) de Computadoras** que consume 1 acción. Si logran interferir su comunicador, el droide será incapaz de enviar una alerta, pero se enfrentará a los intrusos. Cualquier PJ que esté entrenado en Pilotar vehículo espacial o en Computadoras sabrá automáticamente que disponen de esta opción.

ENCARGARSE DEL TIE-Z

Si los PJ transmiten la contraseña o logran pasar sin ser vistos por el droide centinela, Alger mantendrá su caza posado en el suelo y los PJ podrán evitar el combate contra el TIE-Z. Pero si atacan o interfieren al droide, el contrabandista subirá a su pequeño caza y les atacará. El hangar presurizado en el que se encuentra está situado en lo más "alto" del asteroide, de forma que sólo le llevará 1 turno completo llegar hasta donde se encuentre el droide sin importar su posición.

Si los PJ han pillado por sorpresa al droide centinela, ya sea porque se han acercado sigilosamente o porque han transmitido primero la contraseña y después lo han atacado, al contrabandista le llevará 1 turno adicional subir a la carlinga y poner su caza en movimiento. En cualquier caso, al final del primer o segundo turno (tras alcanzar su velocidad máxima) estará a alcance medio de los PJ. Alger siente quizás más confianza de la que debería, y cree que él y su aliado droide podrán encargarse de los PJ. Si le resulta posible, se acercará hasta corto alcance y les disparará su misil de impacto, para luego aproximarse todavía más y rematarlos con sus láseres.

En caso de que los PJ logren eludir discretamente tanto al droide como al contrabandista, tendrán que lidiar con él cuando abandonen el asteroide. Suponiendo que se hayan encargado de Dobah, los PJ estarán en una posición de negociación ligeramente distinta. El caza de Alger carece de hiperimpulsor. Ante la perspectiva de quedar varado en el espacio, intentará negociar con los PJ para que lo dejen en cualquier sitio ofreciéndoles los 500 créditos que lleva encima. Si rechazan su petición, les atacará llevado por la ira y la desesperación.

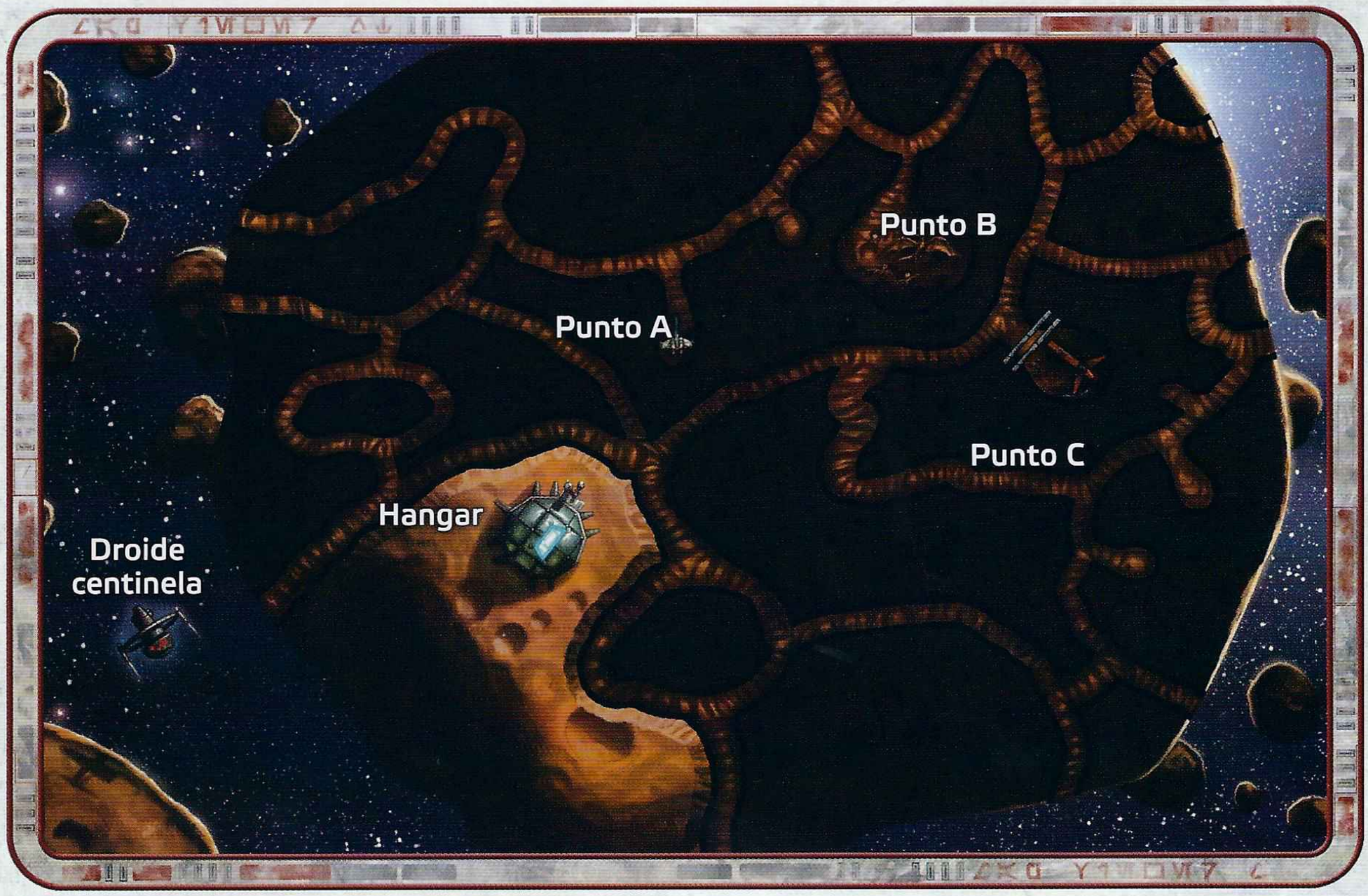
DENTRO DEL ASTEROIDE

Los túneles han sido excavados por gigantescas babosas espaciales, y aunque llevan abandonados muchos años, las lisas paredes de las cavernas todavía están cubiertas por una capa de icor viscoso y negras excrecencias. La gelatinosa sustancia se condensa en pegajosas estalagmitas colgantes en algunas encrucijadas de la red de túneles, y todo piloto que vuele por los túneles deberá superar una **tirada Difícil (◆◆◆) de Pilotar nave espacial** para evitar que su vehículo quede embadurnado de porquería. Esta sustancia es ligeramente corrosiva, por lo que si no se retira en cuestión de pocos días le causará 2 puntos de Daños en el casco.

PUNTO A: LA NAVE DE GODON NETAKKA

Esta caverna está ocupada por una pequeña nave espacial monoplaza. El vehículo ha sido abandonado y está en mal estado. Mientras exploraba el asteroide, Godon lo metió sin querer en una de las acumulaciones de porquería corrosiva que recubren los túneles, y buena parte del casco quedó reducido a metal carcomido y ennegrecido. Si los PJ se toman la molestia de entrar en el vehículo, descubrirán que la mayoría de objetos útiles y portátiles han sido retirados.

Si los PJ exploran la pequeña bodega de carga de la nave, encontrarán 5 granadas de helio (estas armas no tienen perfil de puntuaciones, pero pueden utilizarse para exponer mynocks al helio) dentro de un estuche de plástico, un par de barras luminosas y 6 grilletes de Seguridad Thalassiana colgados de un estante.



PUNTO B: LA CAVERNA DE MYNOCKS

Esta enorme caverna es el hogar de una pequeña bandada de mynocks que ha anidado en las grietas rocosas del techo. A menos que los PJ tomen las debidas precauciones, unos cuantos mynocks detectarán la presencia de cualquier nave espacial que vuele por sus inmediaciones. Si los PJ meten la nave dentro de la caverna, será atacada por 5 mynocks que intentarán engancharse en el casco para alimentarse de los cables de energía. Los mynocks iniciarán su descenso a largo alcance de la nave, y a menos que sean destruidos en vuelo, acabarán enganchándose a ella demostrando ser prácticamente imposibles de desalojar desde el interior. Los mynocks actúan como un solo grupo, y una vez se hayan enganchado deberán quitarse con blásteres o granadas de helio. Para más información sobre los mynocks, consulta la página 413.

PUNTO C: LA NAVE DE BANDIN DOBAH

La nave de Bandin Dobah es el *Vagabundo*, un carguero mediano clase YV-666. Ahora mismo le sirve también como escondite. La nave se ha posado dentro de una de las cavernas, en cuya entrada Bandin ha instalado una pequeña pantalla de presión que le permite entrar y salir de ella con facilidad. Desgraciadamente para él, su dejadez ha hecho que la nave quede algo expuesta. Hay cables de energía que salen de la bodega de carga y se conectan al generador de la pantalla de presión de la caverna y a un conjunto de lámparas fotovoltaicas, lo que significa que no se puede asegurar la nave sin cortar los cables (y tal vez dañando la nave en el proceso).

En la cabina de la nave hay espacio suficiente para alojar cómodamente a 4 tripulantes. Un quinto tripulante duerme en el comedor, mientras que Godon Netakka reside en una de las cápsulas de salvamento.

El *Vagabundo* tiene otro problema. Su hiperimpulsor principal está averiado, lo que le deja únicamente el hiperimpulsor auxiliar y los motores sublumínicos. Bandin no se ha preocupado de repararlo porque está acostumbrado a que casi todos sus agentes vayan hasta él. Ahora esta negligencia podría causarle problemas.

EXTERIOR DE LA NAVE

La caverna en la que reposa la nave es una extensión plana de roca expuesta. El generador de la pantalla de presión está escondido a un lado de la caverna, y hay un conjunto de lámparas fotovoltaicas a cada lado. Algunos tripulantes han colocado también varias sillas y mesas sencillas para poder "tomar el aire", aunque en ese momento ninguno de ellos está presente. Hay un par de droides elevadores de carga binarios deambulando por el lugar, recogiendo suministros y cajas para cambiarlos de sitio. Los droides ignorarán por completo a los PJ.

Hay también tres cápsulas de carga, cada una de ellas cargada con dos contenedores de brillestim. Todos los contenedores han sido modificados para el contrabando; tienen el aspecto de inocuos contenedores de alimentos, y están preparados para destruir su contenido si no se abren de la forma correcta. El trabajo, sin embargo, ha sido una chapuza: cualquiera que inspeccione una de estas cápsulas debe hacer una **tirada Fácil (◆) de Percepción**. Si tiene éxito, descubrirá las modificaciones. Desarmar uno de estos dispositivos requiere una **tirada Media (◆◆) de Mecánica**, y fallarla provocará la incineración automática de su contenido.

CABINA

En la cabina de la nave hay asientos para un piloto y un copiloto. El cañón láser doble que hay montado en la parte inferior puede ser manejado desde el puesto del copiloto.

COCINA Y ASEO

Las instalaciones de la cocina son sencillas pero funcionales. Están situadas a un costado, con una ducha y retrete de aspecto más bien antihigiénico al otro lado. En la cocina hay también una máquina expendedora que produce unas tazas de caf caliente bastante decente.

CAMAROTES

Los cinco camarotes son pequeños y austeros, y cada uno de ellos cuenta con una litera, un baúl y un vestidor. Los piratas confían casi por completo en Bandin Dobah para que les guarde cosas como dinero y equipo, así que los únicos objetos que podrán encontrarse en los camarotes serán artículos personales como mudas de ropa y recuerdos del hogar. El camarote del primer oficial está ocupado por un tripulante aqualish al que le fue concedido este rango más por sus muchos años de servicio que porque posea ninguna habilidad real. Dobah se aloja en el camarote del capitán, en cuyo escritorio hay guardados 530 créditos.

COMEDOR

Esta sala contiene una larga mesa en la cual se sirven las comidas y se celebran reuniones. Hay también una mesa de dejarik bastante buena en un rincón, aunque si se enciende, las imágenes que proyecta son tan borrosas y parpadeantes que es prácticamente imposible jugar.

RAMPAS DE ABORDAJE Y TALLER DE MAQUINARIA

Esta zona de la nave sirve como arsenal. A menos que la tripulación las haya cogido, aquí hay guardadas tres carabinas bláster, así como piezas de recambio y cargadores de energía para las armas. También hay un par de guantes de descarga y un pesado garrote de hierro (que cuenta como un palo gaffi).

BODEGA, ASCENSOR Y RAMPAS DE CARGA

La bodega de carga está llena hasta los topes de cajas y todo tipo de residuos. La mayoría de las cajas están vacías o llenas sólo de plásticos de embalaje y papeles rasgados. Un ascensor permite acceder a los estantes situados cerca del techo de la bodega, aunque las cajas que hay almacenadas en ellos también están todas vacías. Un PJ que declare su intención de registrar exhaustivamente la bodega podrá hacer una **tirada Difícil (◆◆◆) de Percepción**. Si la supera, encontrará un compartimento oculto en el suelo donde se guarda un contenedor de brillestim (100 dosis con un valor total de 5.000 créditos en el mercado negro). A ambos lados de la bodega hay sendas rampas de carga por las que puede moverse el material.

CÁPSULAS DE SALVAMENTO

En las cápsulas de salvamento hay espacio suficiente para que 4 personas puedan sentarse con relativa comodidad. Godon Netakka utiliza la cápsula de estribor como camarote improvisado.

SECCIÓN DE INGENIERÍA

Aquí están guardadas pulcramente las herramientas y demás utensilios necesarios para el mantenimiento de los diversos motores y sistemas de la nave. Hay una escalerilla que permite acceder a la torreta del cañón láser de la nave.

POSICIONES DE LA TRIPULACIÓN

A menos que hayan sido alertados, los puestos ocupados por la situación son estos: el primer oficial aqualish está en la cabina de pilotaje, Dobah ocupa su camarote, los tres tripulantes humanos están en el comedor común charlando y bebiendo caf, mientras que Godon Netakka se encuentra en la cápsula de salvamento de estribor.

BANDIN DOBAH Y SU TRIPULACIÓN

Bandin Dobah es el estereotipo del capitán pirata: temerario, brutal y agresivo. Su belicosidad le granjeó rápidamente el respeto de varios de sus compatriotas en Ando, el mundo natal de los aqualish, y demostró tener dotes naturales para liderar bandas. Dobah compensó su innata falta de carisma con una fuerza de voluntad impresionante. No tardó en ganarse unos cuantos enemigos en Ando, por lo que decidió embarcarse en la carrera de viajero espacial, capitaneando una taimada tripulación dispuesta a realizar todo tipo de operaciones mercenarias o actos de piratería para procurarse ingresos continuados.

Dobah se ha ablandado un poco con la edad, aunque sigue siendo un bruto violento por cualquier medida civilizada. Ya no posee el brío necesario para surcar las rutas hiperespaciales de la galaxia en busca de presas fáciles, pero ha logrado emplear sus recursos para administrar de forma efectiva una red de contrabandistas por toda la Carrera de Kessel. Dobah tiende a delegar sus operaciones a través de una serie de intermediarios como Daro Blunt.

Dobah sigue liderando mediante la intimidación en lugar del carisma, y su tripulación le obedece más por miedo que por lealtad. Sus maneras tiránicas y groseras amedrentan a todos excepto a los piratas espaciales más endurecidos, pero mientras el comercio de brillestim en el mercado negro siga produciendo beneficios, seguirán profesándole lealtad.

La tripulación de Bandin está compuesta por tres humanos y otro aqualish, mientras que el resto de sus secuaces se encargan de la misma tarea que cumplía Daro Blunt: dirigir a los distintos equipos de contrabando que forman su red. Todos son individuos violentos, aunque sólo lucharán mientras estén seguros de su victoria. Una vez que Bandin caiga muerto o incapacitado, intentarán llegar a un acuerdo que les permita conservar la vida y la libertad.

BANDIN DOBAH, SEÑOR DEL CRIMEN [ANTAGONISTA]

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	2	2	4	3	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	16	14	0 / 0

Habilidades: Actividad criminal 2, Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Bajos fondos 2, Callejeo 2, Coacción 4, Negociación 2, Pilotar vehículo espacial 3.
Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Desenfundado rápido (puede desenfundar o enfundar un arma con una actividad menor).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), vibrohacha (Armas cuerpo a cuerpo; daño 7; crítico 2; alcance de interacción; Hendedura, Letal 3, Perforante 2), ropa gruesa (+1 a la Protección).

PRIMER OFICIAL, MATÓN CORTO DE MOLLERA [RIVAL]

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	1	1	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
5	14	0 | 0

Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 1, Armas cuerpo a cuerpo 2, Artillería 3, Coacción 2, Percepción 2, Pilotar vehículo espacial 1.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Garrote pesado (Armas cuerpo a cuerpo; daño 7; crítico 4; alcance de interacción; Desorientación 2), bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir); blindaje acolchado (+2 a la Protección).

Los tres tripulantes humanos de Bandin tienen el perfil del pirata de la página 393, y combaten como un solo grupo. Si logran llegar a la armería antes de que empiece la batalla, irán armados con carabinas bláster. En caso contrario utilizarán sus pistolas.

LA REACCIÓN DE DOBAH

La reacción de Bandin Dobah a la llegada de los PJ dependerá de cómo se hayan encargado éstos del droide centinela mientras se aproximaban al asteroide.

ALERTA MÁXIMA

Si los PJ permitieron que el droide centinela alertara a Dobah, el pirata y su personal estarán en alerta máxima. El primer oficial tomará el control del cañón láser medio de la nave y disparará contra cualquier amenaza que se aproxime. Mientras tanto, los tres contrabandistas se armarán con carabinas bláster y tomarán posiciones defensivas en la bodega de carga (Bandin sólo cortará los cables de energía para despegar si no le queda otra opción). Los piratas estarán apostados detrás de pilas de cajas (sumando +1 a su Defensa contra ataques a distancia) y dispararán a matar.

DESPREVENIDOS

Si los PJ lograron sortear furtivamente al droide centinela o lo destruyeron antes de que pudiera enviar un mensaje de alerta, Dobah y sus piratas estarán desprevenidos. Ocuparán sus posiciones por defecto hasta el momento en que sean alertados de la presencia de una nave que se aproxima, momento en el cual se apresurarán a montar el perímetro defensivo que se describe en el párrafo anterior. Si los PJ logran aterrizar y abordar la nave de Bandin con rapidez (en 3 asaltos o menos), los piratas no tendrán tiempo de dispararles con el cañón láser de su nave ni de armarse con las carabinas bláster o asumir posiciones defensivas. Una vez que los PJ estén dentro de la nave, el primer oficial abandonará la torreta y bajará a ocuparse de ellos personalmente. Godon Netakka intentará encontrar a Dobah y combatir a su lado.

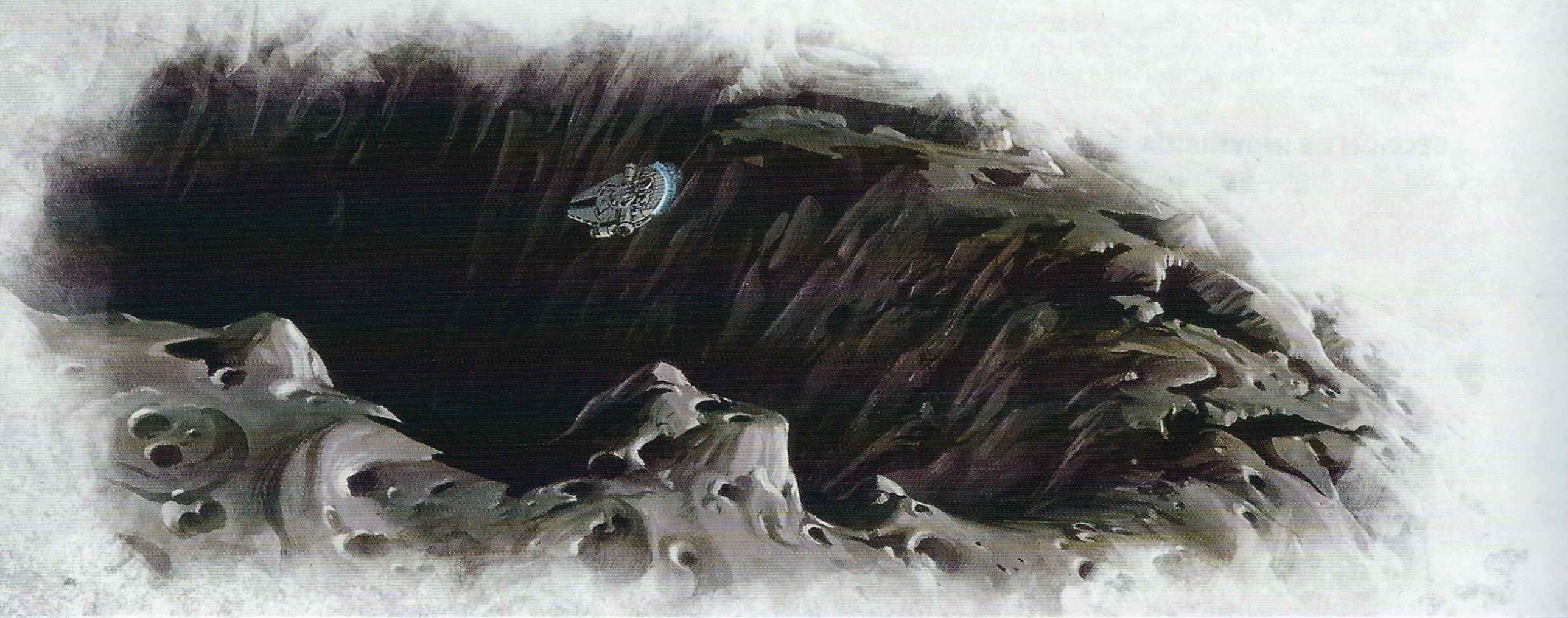
ESPERANDO A DARO

Si los PJ no tardaron en transmitir el archivo de "Identificación", podrán pillar a Dobah y su tripulación en clara desventaja. Los piratas no sólo les permitirán atracar con la nave de Dobah sin ningún problema, sino que la mayoría de los tripulantes permanecerá en sus posiciones por defecto. Los tres humanos irán a la bodega de carga para recibir a Daro y organizar el traslado del cargamento que creen estar recibiendo. Una vez que se efectúen disparos o se dé la voz de alarma, los demás miembros de la tripulación reaccionarán como se ha indicado anteriormente.

GODON NETAKKA

El cazarrecompensas rodiano Godon Netakka es tan sólo un miembro provisional de la tripulación de Dobah. Para cuando Godon hubo rastreado a la banda de contrabandistas hasta este asteroide, su nave había quedado tan estropeada que se vio obligado a abandonarla y someterse a la merced de Dobah.

Afortunadamente para Godon, Dobah siente un extraño respeto por los rodianos, y la valentía del joven cazarrecompensas le impresionó hasta tal punto que decidió emplear su casi inexistente carisma para convertirlo a su causa. Godon, por su parte, posee cierto sentido del honor, y aunque había jurado llevar a Dobah ante la justicia, no puede ignorar el hecho de que habría muerto de no haber sido por la clemencia del aqualish. Por el momento Godon ha decidido incorporarse provisionalmente a la banda, aunque todavía no tiene muy claro si debería considerarse un criminal o un cazarrecompensas.



Esta situación supone una oportunidad para los PJ si son lo suficientemente inteligentes como para aprovecharla. Cuando se produzca el enfrentamiento entre los PJ y los piratas, los primeros pueden intentar ganarse al rodiano. Si no hacen ningún intento por comunicarse con Godon, éste permanecerá en el bando de Dobah y hará todo lo que pueda por ayudar a los piratas. Pero si intentan hablar con él, todavía se le puede convencer para que retome su deber como cazarrecompensas.

CONVENCER A GODON NETAKKA

Cualquier PJ que observe al rodiano se dará cuenta de que no parece sentirse cómodo entre los contrabandistas. Godon está bastante avergonzado de sí mismo por haber fracasado en la captura de Bandin Dobah, y todavía se le puede convencer de que cumpla con su deber y aprese o ejecute al aqualish. Los PJ tienen varias opciones para intentar que cambie de parecer. Si esto sucede en medio de un combate (algo bastante probable), cada una de estas acciones les costará 1 acción. Si los PJ fallan una tirada pero sacan por lo menos , el DJ puede invertir estas para hacer que Godon abandone el combate (no combatirá contra los PJ, pero tampoco está dispuesto a enfrentarse a Bandin).

- **Amenazar a Godon:** Esta opción es la menos efectiva, pero cualquier PJ que intente amenazar a Godon deberá hacer una **tirada Difícil ( ) de Coacción**. Si la supera, el rodiano cambiará de bando.
- **Avergonzar a Godon:** Una estrategia más recomendable es la de intentar apelar al castigado sentido de la identidad de Godon. Cualquier PJ que intente hacer esto deberá superar una **tirada Media ( ) de Carisma** (incluso aunque no se esté mostrando especialmente amigable mientras lo hace). Si el PJ que hace la tirada es un rodiano, se añade a su reserva de dados. Si menciona a su hermana, podrá añadir otro a la tirada.
- **Ofrecer una recompensa a Godon:** Por lo que a Godon respecta, los 10.000 créditos que ofrece el Imperio son una buena cifra, pero no tan grande como la que puede conseguir trabajando para Bandin Dobah. Si los PJ mencionan una suma de dinero más grande, podrían hacerle cambiar de opinión. Godon es un rodiano avaricioso, pero harán falta 12.000 créditos o más para convencerle. Si los PJ le ofrecen tal suma y es concebible que puedan pagarla, Godon será lo suficientemente mercenario como para luchar junto a ellos. Si los PJ no tienen tanto dinero, pueden engañar a Godon con una **tirada Difícil ( ) de Engañar**.

En caso de que los PJ no hagan ningún esfuerzo por reclutar a Godon, el rodiano combatirá junto a Dobah. Está demasiado desesperado para rendirse y luchará hasta la muerte.

GODON NETAKKA, CAZARRECOMPENSAS RODIANO [RIVAL]

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	2	1	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
3	12	1 | 1

Habilidades: Alerta 1, Armas a distancia ligeras 2, Atletismo 1, Callejeo 1, Pelea 1, Percepción 1, Pilotar vehículo espacial 1.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola disruptora (Armas a distancia ligeras; daño 10; crítico 2; corto alcance; Letal 4), guanteletes reforzados (Pelea; daño 3; crítico 4; alcance de interacción; Desorientación 1), blindaje de cazarrecompensas abollado (+1 a la Protección, +1 a la Defensa).

COBRAR LA RECOMPENSA

Si los PJ logran matar o capturar a Bandin Dobah, seguramente querrán cobrar una de las generosas recompensas que se ofrecen por su cabeza. Esto implicará un viaje hasta Sleheyron en el Espacio Hutt para hablar con Thakba Besadii Diori, o bien al mundo penitenciaría de Kessel para visitar la oficina de Moruth Doole.

Sea como fuere, los PJ deberían ganar 20 PE por cada partida que hayan jugado a esta aventura, y 5 PE adicionales por encontrar el brillestim o capturar con vida a Dobah.

VIAJE A SLEHEYRON

Se puede llegar fácilmente al planeta Sleheyron utilizando la ruta hiperespacial de Pabol Sleheyron. Este planeta es un mundo fuertemente industrializado, con muchos puertos espaciales comunicados con sus numerosas zonas urbanas y distritos de refinerías. Quedan pocas áreas del planeta que hayan escapado a la expansión urbana, y las tierras salvajes que siguen intactas lo están porque son lugares inhóspitos dominados por actividades volcánicas y repletos de picos irregulares de escoria basáltica.

Thakba Besadii Diori es uno de los muchísimos señores del crimen hutt que tienen su hogar en este planeta, y dista mucho de ser el más importante. Es relativamente célebre y los PJ no tendrán ningún problema para conseguir que les indiquen la dirección de su mansión palaciega, la cual se encuentra a corta distancia del puerto espacial más grande del planeta. Cuando pidan una audiencia con el hutt, los PJ serán recibidos por sus porcinos guardias gamorreanos y se les obsequiará con una selección de golosinas y bebidas finas servidas por un mayordomo devaroniano de aspecto demoníaco. Tras una breve espera, serán invitados a tratar sus asuntos con Thakba, un hutt particularmente bulboso de color verde viscoso. Thakba les hablará en un huttés retumbante y gorgoteante que será hábilmente traducido por su droide de protocolo 3PO personal.

La razón por la que Thakba ofrece la recompensa por la cabeza de Bandin Dobah podría considerarse una especie de operación de relaciones públicas: el hutt comercia con especia, y por lo tanto le interesa mantener una buena relación con la comunidad de contrabandistas que transitan la Carrera de Kessel. Hará todo lo que esté en su mano para que los PJ se sientan cómodos y comprará gustoso y sin hacer preguntas toda la brillestim que hayan podido recuperar. El hutt les ofrecerá la mitad del precio habitual, pero una **tirada Media ( ) de Negociación** aumentará el precio ofrecido por cada contenedor de brillestim en 100 créditos por cada obtenido y en 100 créditos todo el lote por cada .

Si los PJ le entregan el cadáver de Bandin Dobah, Thakba se sentirá un poco decepcionado, pero ofrecerá a los PJ una compensación de 3.000 créditos por las molestias que se han tomado. Pueden aceptar esa oferta o rechazarla, pero el hutt no negociará ningún incremento de la recompensa.

Si los PJ llevan a Bandin Dobah con vida ante Thakba, el complacido hutt los cubrirá de elogios (y de algunas babas) y les pagará 5.000 créditos por adelantado. También serán invitados a presenciar el inminente debut del aqualish como nuevo contendiente en un ruedo de gladiadores cercano. Thakba les permitirá contemplar la acción desde su propio esquife personal, junto con la compañía de cierto número de invitados que apostarán con entusiasmo centenares de fichas de créditos por el resultado de los duelos.

Tras unos cuantos minutos de cortes y estocadas, Bandin Dobah ganará su primer combate contra un delgado twi'lek de piel azul clara. Pero no le durará mucho la suerte, puesto que caerá en los primeros segundos de su segundo combate contra un weequay torpe y con sobrepeso.

VIAJE A KESSEL

Visto desde el espacio, el planeta penitenciario de Kessel parece un trozo deforme e inhabitable de roca desnuda. La superficie del mundo está salpicada de factorías que se esfuerzan en generar una atmósfera tenue pero respirable. El planeta está fuertemente vigilado por satélites orbitales y escuadrones de cazas TIE. Los PJ serán contactados por naves imperiales mucho antes de que alcancen el planeta, y los acribillarán a preguntas sobre sus razones para visitar Kessel.

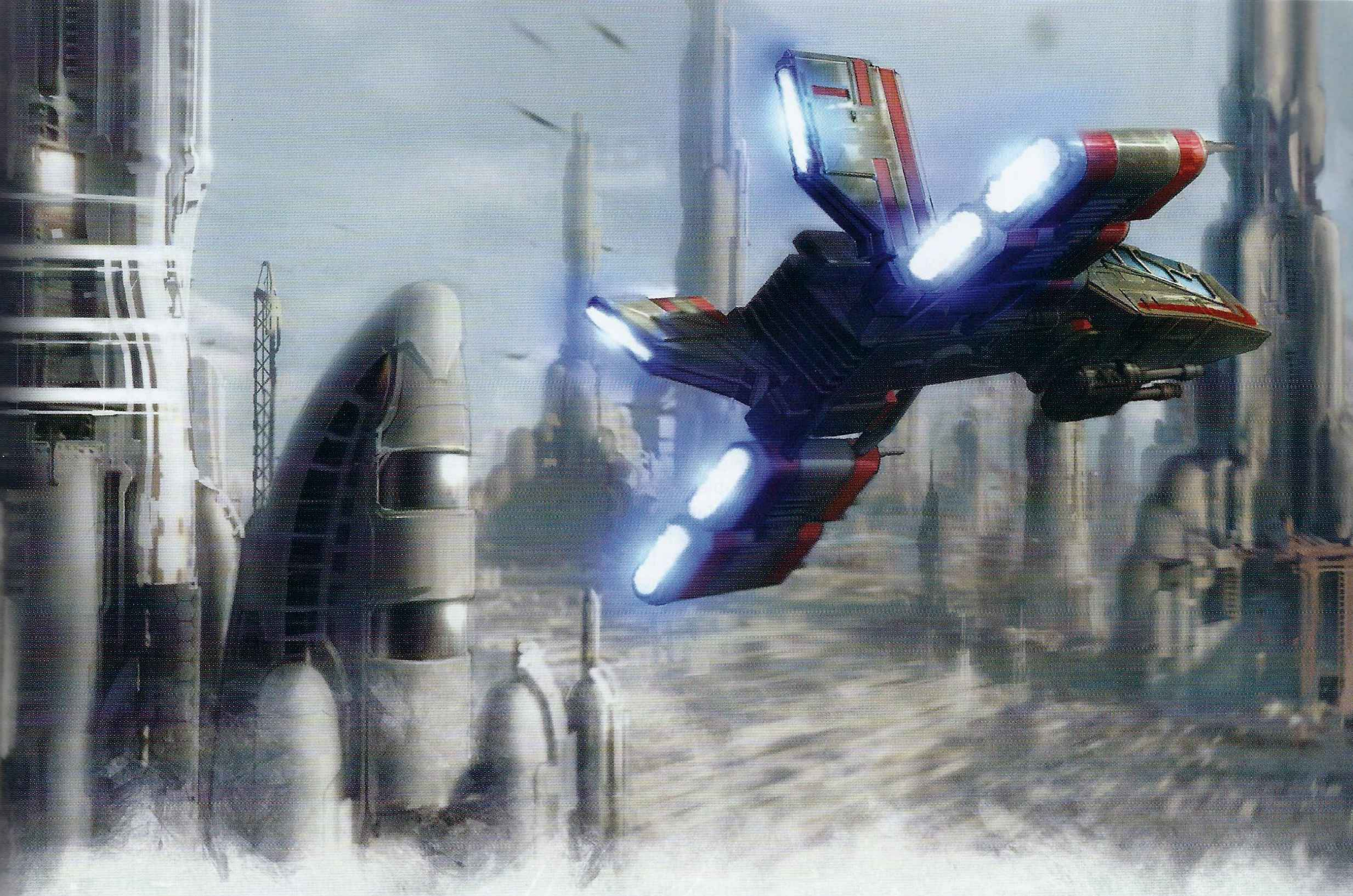
Una vez los PJ hayan dejado satisfechos a sus interrogadores en lo que respecta a su identidad y la razón de su visita, serán escoltados hasta la superficie del mundo y se les ordenará que aterricen cerca de un edificio administrativo de aspecto utilitario. Varios soldados de asalto saldrán al encuentro de los PJ en la pista de aterrizaje, los registrarán en busca de armas y los acompañarán hasta el despacho de Moruth Doole.

Doole, el corrupto administrador rybet de las operaciones mineras en Kessel, no estará dispuesto a recibir en persona a los PJ, y optará por dejar la verificación de sus aseveraciones en manos de un par de funcionarios subordinados vestidos con uniformes militares de color gris. Si Bandin Dobah sigue vivo, su identidad será rápidamente confirmada. Pero si los PJ le llevan un cadáver, pondrán en duda que se trate del aqualish al que están buscando. Los funcionarios se negarán a pagar ninguna recompensa a menos que los PJ sean capaces de contarles un convincente relato de sus esfuerzos por encontrar y matar al fugitivo, y superen una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Carisma**.

Incluso aunque convenzan a los guardias de que han llevado a Bandin Dobah ante la justicia, la recompensa no les será entregada de inmediato. Un verdadero ejército de subalternos y sirvientes serán enviados a varias partes del edificio con el pretexto de buscar el dinero de los PJ. Al final sólo reunirán una cantidad total de 2.300 créditos. Uno de los funcionarios pedirá disculpas de forma poco convincente. A los PJ se les ofrecerá el dinero reunido y un cilindro de metal pequeño y pesado; los funcionarios insisten en que contiene un código de computadora encriptado con un pagaré por valor de 7.700 créditos a nombre de los PJ. Esta afirmación es completamente cierta, aunque el cilindro incluye también un localizador integrado que permite al Imperio detectar su paradero y controlar de esta forma los movimientos de bandas sospechosas de aventureros como la de los PJ. No hay ninguna necesidad de hacerles saber esto, y descubrirlo requerirá muchos esfuerzos y una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Computadoras**.

Cada vez que los PJ regresen a Kessel en el futuro, descubrirán que el despacho de Moruth Doole parece sufrir una falta de fondos crónica. Cada pocos meses serán capaces de exprimir otros 1.000 créditos a los funcionarios, pero tardarán como mínimo un año completo de Coruscant en conseguir finalmente los 10.000 prometidos.

Y aún más; mientras los PJ estaban en el edificio, un pelotón de tropas de asalto se tomó la libertad de registrar su nave y encontraron cualquier paquete de brillestim que hubiera dentro a menos que los PJ tuvieran la precaución de ocultarlos. En este caso, los funcionarios argumentarán (no sin falta de razón) que todo cargamento de contrabando es propiedad legal de las operaciones mineras de especie de Kessel. Ofrecerán "generosamente" a los PJ la oportunidad de recomprar los paquetes si así lo desean. Por cada paquete que los PJ compren así, se retirarán 4.000 créditos de la recompensa que se les debe.



PRUEBAS DE JUEGO

Fantasy Flight y Edge Entertainment desean agradece a las siguientes personas su abnegación a la hora de probar las reglas de **Al Filo del Imperio**: coordinador de pruebas de juego Ron DeValk. "Los impenitentes": Lachlan "Raith" Conley con Fiona Coath, Jordan Dixon, Daniel Gabriel, Mark McLaughlin y Brad Twaddell. "Los bibliotecarios": Pim Mauve con Jeroen Brugman, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd y Gerlof Woudstra. "Sin valor no hay gloria": Sean Connor con Mathieu Booth, Simon Butler, Adam Lloyd, Ben Newman y Stephen Pitson. "La peña": Stephanie Huffaker con Ron Devalk, Haden Huffaker, Keith Stuckmeyer y Gabe Usry. "Los anónimos": Trevor Stamper con Martin Auhagen, Dave Boruch, Brian Gilkison, Michael Hebert, Chris Marshall, Beth Oliver, Duncan Oliver y John Olszewski. "Más anónimos": Rich Sanders con Cody Doolittle, Nicolis Jackson, Tim Smithey, Allan Wilson y Jeffery Wilson. "Delirios de grandeza": Sterling Hershey con Mary R. Hershey, Robert Quillen II y William Vaughan. "Especialistas de cine": Sam Stewart con Andrew Bassaun, Max Brooke, Daniel Lovat Clark, Tim Flanders, Andrew Fischer, Mack Martin y Zoe Robinson. Sam Witwer. Además, FFG quisiera dar las gracias a todos los que han participado en las pruebas de la versión beta de **Al Filo del Imperio**.

ÍNDICE

A

A quemarropa (talento) 128
Abrumar emociones (talento) 128
Accesorios
  para armas 189
  para blindajes 193
Acciones 203
  adicionales de naves y vehículos 234
Acechador (talento) 128
Aceleración máxima (talento) 132
  mejorada (talento) 132
  suprema (talento) 132
Acelerador
  de ballesta mejorado 189
  Destello-S de Mobquet 250
Acelerar/frenar (maniobra de vehículo) 232
Aclimatación (talento) 132
Actitud convincente (talento) 132
Activar un poder de la Fuerza (acción) 203
Actividad
  criminal (habilidad) 104
  menor 132
Aerodeslizador T-47 249
Aerodeslizadores 248
Agente de
  Inteligencia Imperial 402
  seguridad de puerto espacial . 398
Agilidad (característica) 15
Aguante (habilidad) 104
Ajustar escudos deflectores (maniobra de vehículo) 232
Alianza para la Restauración de la República, La 371
Ambición (Motivación) 96
Amenaza (símbolo) 13
Andador de exploración y reconocimiento AT-EST 253
Andadores 252
Anestésico sintético
  de potencia media 172
Antagonistas 390
Aparatosa (propiedad de arma) . 155
Aplicación de estimulantes (talento) 132
  mejorada (talento) 132
  suprema (talento) 132
Aplomo (talento) 132
Aprendiz de cazarrecompensas .. 399
Apresadora (propiedad de arma) . 155
Aptitud tecnológica (talento) 132
Apuntar (maniobra) 200
Arma cibernética 173
Armas
  Arrojadizas 164
  Características 158
  Cuerpo a cuerpo 166
  de Energía 159
  Explosivos y lanzallamas 164
  Lanzaproyectiles 164
  Mantenimiento 158
  Pelea 166
  Propiedades 155
  a distancia
    ligeras (habilidad) 119
    pesadas (habilidad) 119
  cuerpo a cuerpo (habilidad) .. 120
  iónicas 157, 228
  láser 228
Arnés estabilizador 189
Artillería (habilidad) 120
Artilugio (talento) 132
Asesino
  (especialización) 57, 59
  defel 392
Astronavegación (habilidad) 105
Astronavegante experto (talento) . 132
Astucia (característica) 15
Atacar con un arma del vehículo (acción de vehículo) .. 234
Atajo (talento) 133
Ataque
  furioso (talento) 133
  rápido (talento) 133
Ataques
  a distancia 205
  cuerpo a cuerpo 205
Atletismo (habilidad) 106
Aturdidora (propiedad de arma) .. 155
Automática (propiedad de arma) .. 155
Avanzar (maniobra de vehículo) .. 232

B

Bacta 176
Bailarina twi'lek 413
Bajos fondos (habilidad) 122
Ballesta láser 162
Barcaza rápida GAT-12H Rayo Saltador 258
Barra luminosa 181
Base de operaciones 312
Beneficio, dados de 10
Bespin 344, 356
Bípode 189
Bláster
  de bolsillo 161
  ionizador 163
  ligero de repetición 162
  pesado de repetición 162
Blindaje
  acolchado 169
  laminado de soldado de asalto 170
  mejorado de carbono y duracero 269
  pesado de combate 170
  subcutáneo 174
Blindajes 168
  Características 169
Boleadoras/red 164
Borde
  Exterior (habilidad) 123
  Interior 337
  Intermedio 341
Bothan (especie) 43
Brazo fuerte (talento) 133
Brazos cibernéticos 174
Brecha (propiedad de arma) 155
Brillestim 185
Buena puntería (talento) 133
Burócrata corrupto 406

C

Callejeo (habilidad) 107
Cambiar una acción por una maniobra (acción) 203
Camión deslizador pesado A-A5 de Trast 250
Camorrista nato (talento) 133
Campos de tracción 229
Cañón
  blástер automático 228
  de alta potencia 189
  de dispersión 189
  de precisión 190
  recortado 191
Cañones
  blástер 228
  láser 228
  láser cuádruples 228
Capacidad, dados de 10
Capitán
  de la Autoridad del Sector Corporativo 401
  pirata 393
Carabina bláster 162
Característica 15
  Mejora de características 30
Carguero
  ligero clase Ciudadela 260
  ligero YT-1300 264
  ligero YT-2400 264
  mediano clase Trotamundos . 263

Cargueros y transportes 260
Carisma (habilidad) 107
Carne sintética 177
Cartógrafo galáctico (talento) 133
Causa (Motivación) 96
Caza
  Capa 254
  estelar de asalto Ala-Y 257
  estelar TIE/In 257
Cazador (talento) 134
  experto 400
  nato (talento) 134
Cazarrecompensas
  (profesión) 56
  iniciado 399
Cazas estelares 254
Cazatesoros yarkora 414
Centralidad 354
Chanchullero (talento) 134
Chapucero nato (talento) 134
Cinturón de
  accesorios 181
  accesorios (talento) 134
Circuitos de control hidráulico ... 269
Cirujano (talento) 134
Coacción (habilidad) 108
Coche de las nubes Tormenta IV .. 248
Codificador de comunicaciones .. 178
Colonias 335
Colono (profesión) 62
Columna Comercial Corelliana ... 327
Combate de astronaves
  y vehículos 230
Comerciante (especialización) 70
Compartimento oculto (talento) .. 134
Compartimentos
  para contrabando 269
Complicación, dados de 11
COMPNOR 367
Computadoras (habilidad) 108
Comunicador 171
Concentración intensa (talento) . 134
Conducción defensiva (talento) . 134
Confianza (talento) 134
Confín Estelar 353
Conmocionado 218
Conmocionadora
  (propiedad de arma) 155
Conocimiento
  especializado (talento) 135
Consorcio Zann, El 380
Contactos en el
  mercado negro (talento) 135
Contrabandista 395
  (profesión) 80
Control de daños
  (acción de vehículo) 234
Conversión de dados 12
Coordinación (habilidad) 109
  táctica (talento) 135
  táctica mejorada (talento) 135
Corbeta
  CR90 266
  de asalto clase Merodeador . 267
Corellia 333, 357
Corto (alcance) 236
Cortosis (propiedad de arma) 155
Créditos 148
Cuchillo de combate 166
Cúmulo
  de Hapes 354
  de Tion 355
Curación 220

D

Dados
  de diez caras 11
  favorables 10
  perjudiciales 11
Daño de aturdimiento
  (propiedad de arma) 156
Daños en el casco, umbral de ... 224
De una pieza (talento) 135
Dedicación (talento) 135
Defensa 31
Defensiva (propiedad de arma) . 156
Delincuente nato (talento) 135
Derribo
  (propiedad de arma) 156
  (talento) 135
Desafío, dados de 11
Desalentadora (tirada) 18
Descifrador (talento) 135
Desenfundado rápido (talento) .. 135
Desesperación (símbolo) 13
Deslizador terrestre X-34 251
Deslizadores 250
Desorientación
  (propiedad de arma) 156
Desorientado 218
Desorientar (talento) 135
Destino, puntos de 26
  Reserva de Destino 27
  Uso de los puntos de Destino .. 27
Desvío (propiedad de arma) 156
Detonador térmico 165
Dianoga de tamaño medio 414
Difícil (tirada) 17
Dificultad de los ataques
  a distancia 205
Dificultad, dados de 11
Director de Juego 8, 287
Disciplina (habilidad) 110
Diseño familiar (talento) 135
Disparo
  certero (talento) 136
  de precisión (talento) 136
  lento (propiedad de arma) 156
Dominio
  de blindajes (talento) 136
  mejorado (talento) 136
  de la Fuerza (talento) 136
Don de gentes (talento) 136
Droide (especie) 408
  asesino 409
  astromecánico 410
  de combate anticuado 409
  de mantenimiento 410
  de protocolo 410
  de seguridad 411
  médico 410

E

Educación (habilidad) 123
Efectos del entorno 212
Electrobinoculares 175
Eludir seguridad (talento) 136
Embaucador nato (talento) 136
Emisor de interferencias 178
Empuñadura
  equilibrada 191
  frontal 191
Endurecido (talento) 136
Enfilar (acción de vehículo) 234
Engaño (habilidad) 110
Enlace con la Alianza Rebelde ... 406
Enlazada (propiedad de arma) .. 156
Ensamblajes 158
Entereza (talento) 136
Equilibrio (talento) 137
Equipo
  Accesorios 189
  Comunicaciones 171
  Dispositivos de detección 175
  Equipo ilegal exclusivo 187
  Equipo médico 176
  Especia y otras drogas 184
  Herramientas 181
  Mejoras y prótesis
    cibernéticas 172
  Seguridad 178
  Venenos 172
Equipo
  de camuflaje de identidad 187
  de escalada 181
  de piratería informática 178
  de supervivencia 180
  inicial 98
  para entornos hostiles 169
Erudito (especialización) 64
  nato (talento) 137
  respetado (talento) 137
Esbirros 389

Escala de astronave 224
Escáner
cibernético 174
manual 176
multiuso 176
Esclavista 394
Escudo deflector personal 171
Escurridizo (talento) 137
Espacio
Bothan 353
Herglic 354
Hutt 349
Mandaloriano 354
Salvaje 347
Especia del avarbusto 185
Especialista
en bacta (talento) 137
en supervivencia (especialización) 57
Especialización 55
Aprendizaje de nuevas especializaciones 93
Especies 43
Esquiva (talento) 137
Estado de salud 215
Evasión impecable (talento) 137
Exiliado sensible a la Fuerza (especialización) .. 276
Éxito (símbolo) 12
Experiencia, puntos de 30, 92
Gasto de Experiencia 35, 92
Explorador
(especialización) 69, 72
de largo alcance
Saltador Maestro 256
Explosión (propiedad de arma) .. 156
Extractor de datos 187
Extremo (alcance) 208

F

Fácil (tirada) 17
Fallo (símbolo) 13
Falsificador 392
Fauces, las 344
Filo
monomolecular 191
serrado 191
Finta (talento) 137
Firmeza (talento) 139
Fondor 358
Formidable (tirada) 18
Formos 418
Fortaleza
(característica) 15
mental (talento) 139
Fragata de escolta Nebulon-B ... 267
Frialdad (habilidad) 111
Fronterizo (especialización) 69, 71
Fuego concentrado (talento) 139
Fuerza
salvaje (talento) 139
dados de la 11
Fuerzas de flaqueza (talento) 139
Fusil
bláster 162
bláster pesado 162
de proyectiles sólidos 164
disruptor 163

G

Gafas de visión nocturna 176
Gandiano (especie) 47
Ganzúa electrónica 179
Gastar una acción para activar una aptitud (acción) 203
Generador de
campo de sigilo personal 187
escudos reforzados 270
hiperimpulso 270
Gladiador wookiee 413
Gobernador planetario 405
Golfillo de puerto espacial 399
Golpe
conmocionador (talento) 139
conmocionador mejorado (talento) 139
dirigido (talento) 139
incapacitante (talento) 139
Golpes letales (talento) 139
Granada
aturdidora 165
de fragmentación 165
Granuja (especialización) 81, 84
Gremio de cazarrecompensas ... 380
Grilletes 179
Guantes de descarga 166
Guardaespaldas
(especialización) 75, 77
(talento) 139
Guarda de sector 405
Guiada (propiedad de arma) 156
Gundark 415

H

Habilidades
Combate 119
Conocimientos 122
Entrenamiento 92
Generales 104
Personalizadas 102
Profesionales 53
Hablar binario (talento) 139
Hacer una tirada de
combate (acción) 203
habilidad (acción) 203
Hangar reconvertido 270
Hendedura (propiedad de arma) . 156
Heredero arrogante 408
Heridas
críticas 216
umbral de 215
Holomensajero 171
Humano (especie) 48
Hutts 377

I

Impacto
directo (talento) 139
directo mejorado (talento) 140
Impactos críticos 243
Impedimento 152
Imperio Galáctico, El 365
Implante inmunológico 174
Imprecisa (propiedad de arma) .. 156
Incendiaria (propiedad de arma) .. 157
Incursor (especialización) 75, 78
Indistinguible (talento) 140
Inferior (propiedad de arma) 157
Influenciar (poder de la Fuerza) .. 281
Infomerciante 393
Ingenioso (talento) 140
Iniciativa 198, 199, 230, 322
Inmovilizado 218
Inspector aduanero 397
Instinto callejero (talento) 140
Intelecto (característica) 15
Interacción (alcance) 208
Interactuar con
el entorno (maniobra) 201
Interpretación de
la reserva de dados 294
Intervalos de alcance
a escala planetaria 208
Intimidante (talento) 140
Intuición (talento) 140
Inventor (talento) 140
Investigador (talento) 140
Inyector de estimulantes 177
Iónica (propiedad de arma) 157

J

Jedi 274
olvidado 412
Juego
de herramientas 181
estructurado 197
narrativo 197

K

Kessel 359

L

Labia (talento) 140
Lado
  Luminoso (símbolo) 274
  Oscuro (símbolo) 274
Ladrón
  (especialización) 81, 85
  de astronaves 394
Lanzadera de largo alcance
  T-4a clase Lambda 256
Lanzagranadas acoplado 191
Lanzallamas 164
  acoplado 192
Lanzamisiles 165
Largo (alcance) 208
Lecciones de anatomía (talento) .. 140
Lengua
  afilada (talento) 140
  afilada mejorada (talento) 140
  afilada suprema (talento) 140
Lesai 186
Letal (propiedad de arma) 157
Levantarse de un salto (talento) .. 140
Liderazgo (habilidad) 112
Limado de mira 192
Linterna de fusión 182
Localizador 176

M

Macrobinoculares 176
Madera de héroe (talento) 141
Magnate contrabandista 395
Mando
  (talento) 141
  de retención 179
Manejo 224
Maniobras 232
  evasivas (maniobra
    de vehículo) 233
Manipular el equipo (maniobra) .. 201
Manitas (talento) 141
Mano del Emperador 402
Manto térmico 180
Mañoso (talento) 141
Mascarilla respiratoria 180
Material para disfrazarse 179
Matón
  aqualish 391
  callejero 396
  gamorreano 412
  nato (talento) 141
Mecánica
  (habilidad) 112
  básica 9
Mecánico
  (especialización) 87, 89
  mon calamari 397
Media (tirada) 208
Medicina (habilidad) 113
Médico
  (especialización) 63, 65
  experto (talento) 141
  nato (talento) 141
Medio (alcance) 208
Medpac 177
  de emergencia 178
Mejora de armamento 270
Mejoras caseras (talento) 141
Mercader experto (talento) 141
Mercenario (especialización) .. 75, 79
Miedo 298
Mira
  multióptica 192
  óptica telescópica 192
Misiles y granadas de impacto .. 229
Mochila 182
  propulsora 182
Modificaciones
  de astronaves y vehículos 269
  al combate 210
Módulo
  de datos 182
  de inducción para bláster 192
Moff 366
  imperial 402
Montar o desmontar (maniobra) . 201
Montaraz (talento) 141
Motivaciones 94
Moto deslizadora militar
  74-Z de Aratech 250
Mover (poder de la Fuerza) 283
Moverse (maniobra) 201
Muerte 218
Mundos del Núcleo 333
  (habilidad) 124
Munición
  de reserva (talento) 141
  limitada (propiedad de arma) . 157
Mynock 413

N

Nal Hutta 350, 360
Narrador ithoriano 412
Nave artillera DP20 266
Naves de línea 266
Negación plausible (talento) 142
Negociación (habilidad) 114
Negociador nato (talento) 142
Nervios de acero (talento) 142
Neuroparalizante sintético
  de potencia media 172
Neurotoxina sintética
  de potencia media 172
Ni un pelo de tonto (talento) 142
Noble rico 408
Núcleo Profundo, El 330
Nudilleras 166

O

Obligación 38
  En el juego 40
  Tipo 39
Observador (talento) 142
Oficial de
  la Armada Imperial 403
  seguridad de puerto espacial . 398
Ojos cibernéticos 175
Operador de comunicaciones ... 397
Ord Mantell 343, 361

P

Palo gaffi 166
Pandillero de aceleradores 396
Paquete de contramedidas
  electrónicas 270
Parche de reparación
  de emergencia 182
Patrullera de sistemas Firespray .. 255
Patrulleras 254
Pelea (habilidad) 121
Percepción (habilidad) 115
Percibir
  el peligro (talento) 142
  emociones (talento) 142
Perforante (propiedad de arma) .. 157
Pericia, dados de 10
Persecuciones 241
Personajes jugadores 8
  Creación 33
  Trasfondos 36
Personalización superior
  de arma 193
  de blindaje 194
Peso añadido 193
Pica de fuerza 167
Piernas cibernéticas
  (Mod II y Mod III) 175
Pieza defectuosa (talento) 142
Píldoras letales 186
Pilotar vehículo
  espacial (habilidad) 116
  planetario (habilidad) 116
Piloto
  (especialización) 81, 83
  consumado (talento) 142
  de caza estelar militar 404
  experto (talento) 142
  nato (talento) 142
  de alquiler sullustano 396
Pionero (profesión) 68



Pirata
informático 395
informático (especialización). 88, 91
informático
consumado (talento) 142
informático experto (talento).. 142
Piratear 108, 238
Pisar a fondo
(maniobra de vehículo) 233
Pistola
bláster 162
bláster ligera 161
bláster pesada 162
de proyectiles sólidos 164
disruptora 163
Pistolero a sueldo (profesión) 74
Poderes de la Fuerza 278
Policía de seguridad
de la Autoridad del
Sector Corporativo 400
Polifacético (talento) 142
Político (especialización) 63, 66
Ponerse en guardia (maniobra).. 202
Porra 167
Portafusil 193
Postura defensiva (talento) 143
Potenciador azul 186
Precisa (propiedad de arma) 157
Precisión letal (talento) 143
Preparación
(maniobra) 202
(propiedad de arma) 157
Presas 211
Presencia
(característica) 16
imponente (talento) 143
Prestar ayuda (maniobra) 202
Profesión 53
Programación
defensiva (talento) 143
defensiva mejorada (talento) .. 143
Programador nato (talento) 143
Protección 207
Prótesis cibernética 172
Proveedor habitual (talento) 143
Puesta a punto (talento) 143
Punto
de presión (talento) 143
débil (talento) 143

R

Raciones 180
Rancor cautivo 414
Rareza 149
Artículos restringidos 387
Rastreador experto (talento) 143
Reacción rápida (talento) 143
Reacciones prodigiosas (talento) . 144
Recargas adicionales 184
Recuperación rápida (talento) ... 144
Reflejos superiores (talento) 144
Región de Expansión, La 339
Regiones Desconocidas, Las 347
Reglas opcionales 322
Relación (Motivación) 97
Reparación eficaz (talento) 144
Reserva de dados
Formación 18
Interpretación 23
Modificación 20
Resistencia a venenos (talento) .. 144
Resistente (talento) 144
Resultados
favorables 12
perjudiciales 13
Retórica
inspiradora (talento) 144
inspiradora mejorada (talento).. 144
inspiradora suprema (talento)... 144
Rivales 390
Robusto (talento) 144
Rodiano (especie) 48
Ropa
blindada 169
gruesa 169
Ruta Comercial
de Rimma 327
Perlemiana 327
Rutas hiperespaciales 326
Ryloth 345, 362

S

Saber arcaico (habilidad) 124
Sable de luz 167
Saltador Aéreo T-16 249
Sargento de tropas de asalto 404
Sector Corporativo, El 351
Autoridad del
Sector Corporativo 379
Sectores de tiro 228
Seguir al objetivo
(maniobra de vehículo) 233
Sellado hermético 194
Senador filántropo 408
Sensible a la Fuerza 275
Sensores ópitcos mejorados 194
Sentidos prodigiosos (talento)... 144
Sentir (poder de la Fuerza) 279
Señor del crimen hutt 406
Sexto sentido (talento) 144
Sicario barabel 392
Sigilo (habilidad) 117
Silueta 224
Simple (tirada) 17
Sindicato Tenloss, El 380
Sistema
avanzado de selección
de objetivos 271
de aumento de fuerza 194
de calefacción interna 194
de camuflaje óptico 194
de protección térmica 195
Sistemas redundantes (talento).. 144
Sol Negro, El 374
Soldado de
asalto Imperial 403
fuerza de defensa planetaria .. 404
la Armada Imperial 403
Soles familiares (talento) 144
Sombra furtiva (talento) 145
Subir de un salto (talento) 145
Superior (propiedad de arma)... 157
Supervisor de puerto espacial... 398
Supervivencia (habilidad) 118
Superviviente nato (talento) 145

T

Talentos 26
Adquisición 30
de la Fuerza 278
Tatooine 345, 363
Técnico
(profesión) 86
clandestino (especialización). 87, 90
Tecnificado (especialización).. 57, 60
Tejido de cortosis 195
Tenacidad
(talento) 145
mejorada (talento) 145
Tensión
de sistemas 242
de sistemas, umbral de 224
Tensor automático
para ballesta 193
Territorios del Borde Exterior 343
Tienda de campaña 180
Tirada
Asistida 25
Competitiva 24
Enfrentada 24
Pasiva 322
Tirador nato (talento) 145
Tocado por el destino (talento).. 145
Torpedos de protones 229
Tracción (propiedad de arma).... 157
Tractor excavador de la
Corporación Minera Corelliana . 251
Traficante
de armas 391
twi'lek del mercado negro 397

Traje espacial 181
Trandoshano (especie) 50
Transporte
Acción VI 260
artillado Galeón Estelar 265
de personal 252
mediano Amo del Espacio 262
mediano GR-75 261
Trípode 193
Triunfo (símbolo) 12
Tumbado 210
Tumbarse o
levantarse (maniobra) 202
Turbina iónica
de alto rendimiento 271
Turboláseres 228
Twi'lek (especie) 51

U

Usurero 393
¡Utinni! (talento) 145

V

Vehículos de ruedas y orugas 251
Velocidad 224
Veloz (talento) 145
Ventaja (símbolo) 12
Vía Hydiana 327
Viaje
hiperespacial 346
sublumínico 246
Vibrocuchillo 167
Vibroespada 167
Vibrohacha 168
Viceprex de la Autoridad
del Sector Corporativo 401
Vigo del Sol Negro 405
Voluntad (característica) 16

W

Wookiee (especie) 51

X

Xenología (habilidad) 125

Y

Yarroca 187
Yate
de recreo Viento Estelar 262
espacial de lujo 3000 262

Z

Z-95-AF4 Cazacabezas 258

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1–1: Dados favorables y dados perjudiciales 9
Tabla 1–2: Conversión de resultados de dados 12
Tabla 1–3: Niveles de dificultad .. 17
Tabla 2–1: Obligación 39
Tabla 2–2: Obligaciones iniciales .. 40
Tabla 2–3: Obligación adicional .. 40
Tabla 2–4: Gasto de experiencia inicial 92
Tabla 2–5: Motivación aleatoria .. 94
Tabla 2–6: Ambiciones específicas .. 95
Tabla 2–7: Causas específicas 95
Tabla 2–8: Relaciones específicas 96
Tabla 3–1: Listado de habilidades 103
Tabla 3–2: Dificultad de las tiradas de medicina 114
Tabla 3–3: Interacciones entre habilidades sociales 115
Tabla 4–1: Listado de talentos ... 129
Tabla 5–1: Rareza 150
Tabla 5–2: Modificadores a la rareza 151
Tabla 5–3: Encarecimiento según demanda 151
Tabla 5–4: Reparación de equipo 159
Tabla 5–5: Armas a distancia 160
Tabla 5–6: Armas cuerpo a cuerpo 161
Tabla 5–7: Blindajes 171
Tabla 5–8: Equipo 183-184
Tabla 5–9: Artículos del mercado negro 185
Tabla 5–10: Equipo personal 187
Tabla 5–11: Accesorios de armas y blindajes 190
Tabla 6–1: Dificultad de los ataques a distancia 205
Tabla 6–2: Gasto de y en combate 206
Tabla 6–3: Gasto de y en combate 207
Tabla 6–4: Modificadores al disparo por cercanía 210
Tabla 6–5: Armas improvisadas .. 212
Tabla 6–6: Siluetas y personajes . 212
Tabla 6–7: Ocultación 212
Tabla 6–8: Fuego, ácido y atmósferas corrosivas 214
Tabla 6–9: Daño por caídas 214
Tabla 6–10: Heridas críticas 217
Tabla 6–11: Dificultad de las tiradas de medicina 220
Tabla 7–1: Armas de naves y vehículos 230
Tabla 7–2: Dificultad del control de daños 233
Tabla 7–3: Dificultad de enfilamiento 234
Tabla 7–4: Comparación de siluetas 235
Tabla 7–5: Gasto de y en combates de vehículos y astronaves 237
Tabla 7–6: Gasto de y en combates de vehículos y astronaves 237
Tabla 7–7: Acciones adicionales de astronaves y vehículos 238
Tabla 7–8: Peligros para la navegación 240
Tabla 7–9: Impactos críticos 244
Tabla 7–10: Componentes de naves y vehículos pequeños .. 245
Tabla 7–11: Componentes de naves y vehículos grandes 245
Tabla 7–12: Duración de Viajes sublumínicos 246
Tabla 7–13: Modificadores a la astronavegación 247
Tabla 7–14: Duración de viajes hiperespaciales 247
Tabla 7–15: Terreno difícil 253
Tabla 7–16: Accesorios de vehículos 271
Tabla 7–17: Mejora de armamento 271
Tabla 9–1: Tiradas de miedo 299
Tabla 9–2: Gasto de experiencia 300
Tabla 9–3: Consecuencias de la obligación del grupo 308
Tabla 12-1: Precios de droides .. 409



Escaneado para Proyecto Roleo
Proyectoroleo.wordpress.com
(Cortesía de El Grimorio)

STAR WARS®
AL FILO DEL IMPERIO™

JUEGO DE ROL

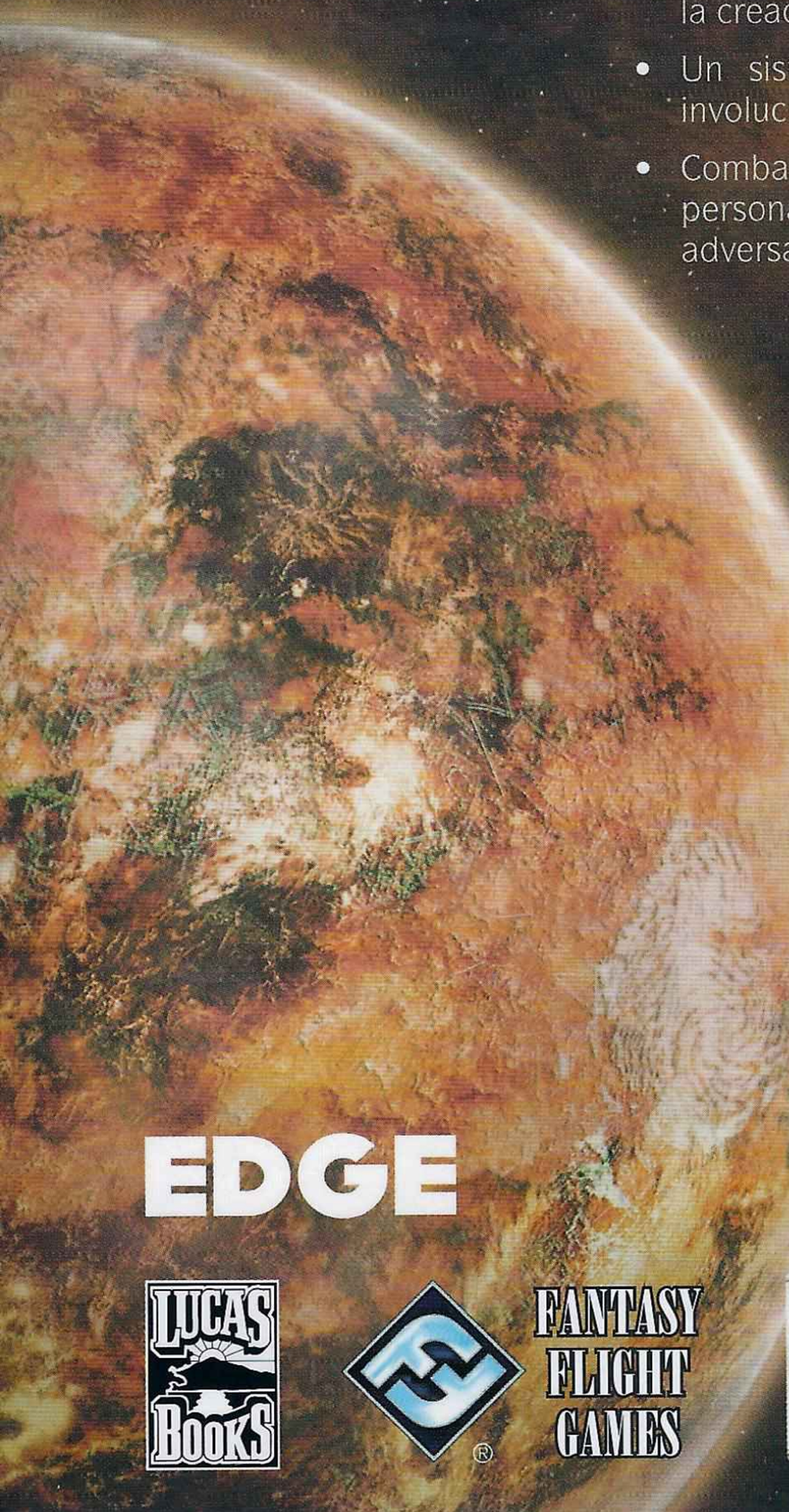
Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana....

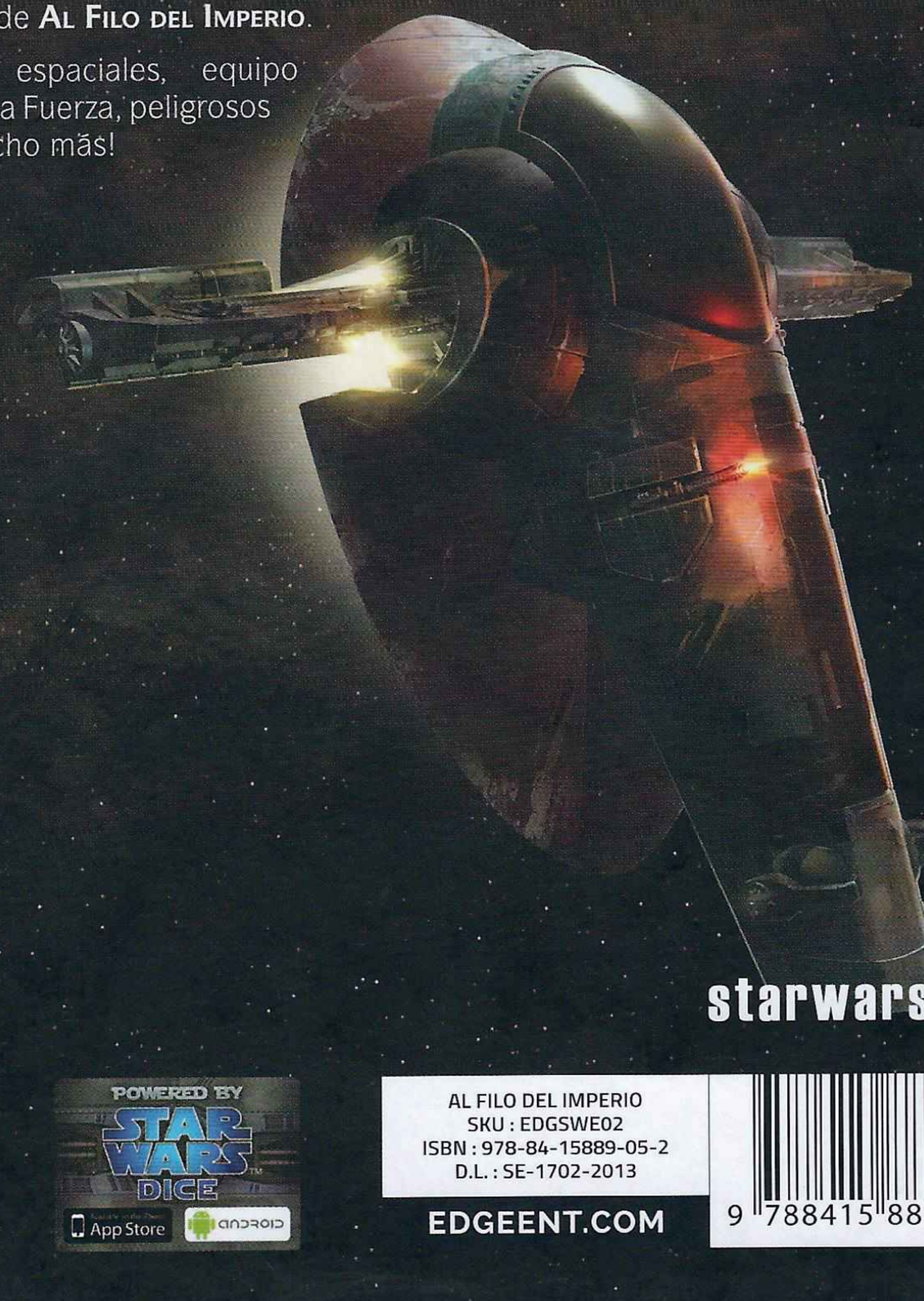
Corren tiempos turbulentos llenos de oportunidades. El Imperio se afana por mantener su férreo control sobre la galaxia en plena guerra civil. Granujas y contrabandistas, cazarrecompensas y bandidos, exploradores y exiliados se ganan la vida como pueden al filo del Imperio.

Emprende tus propias aventuras en la galaxia de *Star Wars* con *Star Wars*: **Al Filo del Imperio**, un juego de rol completo que explora los indómitos confines del Imperio. Elude a las autoridades imperiales, negocia con hutts y mafiosos para luego traicionarlos, y salta al hiperespacio en el pedazo de chatarra más veloz de la galaxia.

Este manual básico incluye:

- Una mecánica de dados dinámica que trasciende éxitos y fallos para enriquecer los aspectos narrativos del juego.
- Reglas completas para jugar con seis profesiones, diecinueve especialidades y ocho especies que permiten una gran flexibilidad en la creación y desarrollo de personajes.
- Un sistema de Obligaciones para que los personajes se vean involucrados en la historia de **Al Filo del Imperio**.
- Combates entre naves espaciales, equipo personalizado, poderes de la Fuerza, peligrosos adversarios, ¡y mucho, mucho más!





EDGE

LUCAS BOOKS

FANTASY FLIGHT GAMES



starwars.com

AL FILO DEL IMPERIO
SKU : EDGSWE02
ISBN : 978-84-15889-05-2
D.L. : SE-1702-2013

EDGEENT.COM

9 788415 889052